

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

COMMANDOS 2

PEŁNE
WERSJE
GIER

CHAOS LEGION



CD-ACTION

gadget™
WAKACYJNE OBIEKTY POŻĄDANIA
2006

RECENZJE

HITMAN: BLOOD MONEY

HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

RUSH FOR BERLIN

BAD DAY LA

TITAN QUEST

DA VINCI CODE

LINEAGE II



PRZEGLĄD GIER
DOKOŃCZENIE

TEMAT NUMERU

SPORE



INDEX: 33 4561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 zł
W TYM 7% VAT



Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

CENA 14 zł 99 GR W TYM 7% VAT

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 08/2006 (128) SIERPIEŃ

RPG NOWEJ GENERACJI!



„Drugiej, tak rozbudowanej gry po prostu nie znajdziecie!”

Ocena: 10/10



„Nowa generacja gier RPG stała się faktem.”

Ocena: 95%

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl



Polska edycja gry. Już od 7 lipca!



Polska edycja gry to:

- **HYPER BOX!** Nowoczesny typ opakowania z podwójną kłapką;
- **PORADNIK DO GRY.** Około 300-stronicowy drukowany poradnik, przygotowany przez renomowany serwis GRY-ONLINE.PL;
- **PRZEWODNIK PO ŚWIECIE GRY.** 112-stronicowa książka opisująca wszystkie aspekty krainy Tamriel;
- **KOLOROWA INSTRUKCJA** do gry w języku polskim (56 stron);
- **DRUKOWANA MAPA ŚWIATA** oraz **PLAKAT**;
- **PODWÓJNA WERSJA JĘZYKOWA:** płyta CD z patchem polonizującym + angielska wersja gry na płycie DVD;
- **BONUSOWA PŁYTA DVD** z dodatkowymi materiałami: rysunki, szkice koncepcyjne, film dokumentalny o tworzeniu gry!

Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry:
w momencie premiery polskiej edycji The Elder Scrolls™ IV: Oblivion™ na stronie www.cenega.pl dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.



129.90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



„Warto jest dla tej gry zainwestować w odpowiedni sprzęt. Oblivion jest wydarzeniem epokowym.”

Ocena: 95%

GameRanking

„Oblivion to wspaniała, genialna gra RPG.”

Ocena: 9/10

PLAY

„Bethesda nie zawiodła,
Oblivion może dostarczyć
rozrywki na całe miesiące.”

Ocena: 6/6



„Największa gra RPG 2006 roku.”

Ocena: 5/6

CLICK!

Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.pl

The Elder Scrolls® IV OBLIVION™

WAKACJE

Tam najlepiej, gdzie nas nie ma – maksyma ograna do bólu, ale jakże prawdziwa. Wy zazdrościcie nam, że mamy fajną pracę („nie dość, że tylko gramy – to im jeszcze za to płacą” [*]). My za to zazdrościmy Wam długich wakacji – a więc tego, że latem pracować nie musicie.

Szczególnie w momencie, gdy jutro ma być 36 stopni w cieniu. Myśleć się o tym nie chce, bo się człowiekowi słabo robi. Nawet jeśli podczas lektury tych słów za oknem macie niecałe 20 stopni i leje od tygodnia – i tak Wam zazdrościmy, wierzcie na słowo. Dla nas wakacje to zresztą pojęcie raczej umowne – tyle że w „dedalnie” jest dłużej jasno za oknem, przychodzi więcej wycieczek, a do szumu wentylatorów w komputerach dołącza szum wentylacji. Praca, praca, praca...

Zresztą to nie byłoby takie najgorsze, gdyby coś do tej pracy w wakacje było. Producenci TEŻ mają wakacje (tak jak gracze... a my co?). Co miało wyjść – już wyszło, co ma wyjść – raczej pojawi się po wakacjach. Ale nie, nie myślcie, że narzekamy. Nie, jeszcze nie, nie dziś. :) Na razie jest co robić, w co grać, co recenzować i wrzucać na płytki. Więc – cieszymy się. W sumie jest z czego... Zobaczcie sami!

Kończymy obszerny przegląd gier z E3 i jednocześnie startujemy z konkretniejszym już omawianiem co bardziej istotnych tytułów. Póki co – głównie polskich, bo w końcu „koszula najbliższa ciału”, a od czegoś zacząć trzeba. Jako że o Wiedźminie sporo już napisaliśmy, pora na gry Techlandu. W zasadzie to jedyna polska firma regularnie atakująca nas nowymi projektami, które są także dostrzegane i omawiane na Zachodzie. Zatem zasłużyła, by ją tak uhonorować. :)

Efektom E3 jest też Temat Numeru – 5 stron o Spore to... sporo. Ale gra warta jest tak szczegółowego omówienia, gdyż zapowiada się na najbardziej innowacyjną gierkę na PC w historii gatunku... No dobra, w czasie ostatnich 5 lat. I nie dajcie się zmylić dość „bajkowej” oprawie – jest to tytuł jak najbardziej serio. (Nie wiemy, czy zdradzić, że jej twórcy odpowiedzialni są za Simsy, bo może to niektórych raczej zniechęcić, niż zachęcić do zapoznania się z tą produkcją...)

Całkiem sympatycznie wyglądają recenzje w tym numerze – bo i nadspodziewanie udany nowy Hitman, i bardzo dobry Rush for Berlin (nie wiemy, co począłby przemysł gierkowy, gdyby nie było II wojny... ale cienko by przędli, oj, cienko). Ba, „po znajomości” udało się nam wycisnąć do recenzji od pana o dość dziwnym nazwisku – American McGee – jego najnowsze dzieło. (Nawet nie wiecie, jak skuteczne może być silne wrękanie ręki...) Mowa naturalnie o Bad Day LA, które w największym skrócie można by określić jako „GTA na wesoło”. A tu jeszcze obszerna recenzja Lineage II, a tu jeszcze Titan Quest, a tu jeszcze nowy Sensible Soccer i... Jak widać – ciągle nie jest źle. Zwykle w czasie okołowakacyjnym białaliśmy we wstępniakach na temat bryndzy, sezonu ogórkowego, pustki na rynku. A tu proszę... aż strach się cieszyć, by nie zapeszyć... Za miesiąc wprawdzie może już być gorzej, ale... ciągle nieźle (bo Prey, może Call of Juarez [z demem?], a i ciekawy Temat Numeru się kroi).

Cóż jeszcze? Wakacyjne wydanie Gadzetu 2006, wywiad z body-dublerką

Lary, sporo ciekawostek w dziale sprzętowym, do tego na płytach znakomita i wysoko oceniona gra Commandos 2 (i nie tylko). Tamże demo Preya oraz (dla fanów nie tylko gier) dodatkowe bonusy z LA i NBA tudzież z targów E3 (ten już tylko na DVD). Krótko mówiąc, powinniście znaleźć coś do pogrania i poczytania, niezależnie od pogody (choć życzymy Wam jak najlepszej).

A co w branży? W Polsce głośno o polonizacji najnowszego Tomb Raidera – nieźła zadymka z tego wyszła. I choć „dała ciała” sama firma Eidos, pioruny lecą na polskiego dystrybutora, który w sumie nic nie winien... ale takie życie. Jeden namiesza, drugi za to płaci. Szczegóły w numerze w tekście o polonizacji TR.

Bill Gates rezygnuje z kierowania Microsoftem! Cóż, tak czy siak pewnie było to jego hobby tylko. Jakby ten facet chciał podsumować stan własnej kasy, licząc dolara na sekundę przez 24 h na dobę, zajęłoby mu to jakieś... 25 lat. Jak to ładnie i delikatnie określił któryś z jego kolegów – Bill dobrze orientował się w sytuacji w czasach, gdy programy sprzedawało się w pudełkach – czyli tłumaczyć na ludzki, Bill „nie czuje” Internetu i wszystkiego, co się z nim wiąże, a tym samym dobrze firmą kierować nie może. Cóż, przynajmniej miał na tyle skromności, że postanowił odejść, by (za przeproszeniem) nie schrzanić interesu.

Tego poczucia nie mają niestety nasi kochani posłowie. Może i chcą dobrze, ale to, co robią w sprawie branży komputerowej (i nie tylko), budzi śmiech i zgrozę. Np. ostatnio wysmażyli prawo wymierzone w piratów. To samo w sobie słuszne jest. Tyle że wiecie, co jest dobrymi chęciami brukowane? Panowie tak namiesza, że wyszło, iż KAŻDY posiadacz nagrywarki może zostać aresztowany jako pirat. Każdy, kto skopiuje coś na płytkę (choćby własne zdjęcia z cyfrowki), w świetle prawa jest złodziejem. A każdy, kto produkuje/dystrybuuje nagrywarki, winien być natychmiast aresztowany. Naturalnie ponieważ ktoś się tam puknął w głowę a projekt szybciej i ze wstydlwym milczeniem posłano do piachu (*).

Ala co będzie, jak kiedyś zabraknie tego kogoś, kto potrafi na czas pójść po rozum do głowy? Strach się bać... Szczególnie gdy się widzi, jak namiętnie panowie politycy przy sprawach komputerowych majstrują... Ech, ani słowa więcej o politykach! Ba, nawet o Mundialu słowa tutaj nie powiemy! (Choć się cisną...) Powiemy tylko...

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

(*) jak w każdym stereotypie – prawdy w nim niewiele

(**) może do kogoś dotarło, że każdy poseł ma laptopa, a w nim (prócz ciekawych zdjęć na HDD) także napęd DVD, a często nagrywarkę. A to by oznaczało, że cały Sejm (może poza sprzątaczkami) wygląda w pierdlu... Właściwie to szkoda, że ta ustawa przepada. :)



www.cdaction.com.pl

numer 08/2006 (129)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukleńnice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (0 71) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smolinski, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Kłus, Marek Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Torwick, Rafał Wieliczko

Redaktor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Horvath, Grzegorz Janaszek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulc

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: jnusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijak
tel. (0 71) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomaz Matusik
tel. (0 71) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. (022) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielec

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezadowolonych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarowe występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.





Kura
godzina?

od 16
darmo

Aktywuj pakiet darmowych 180 minut do wykorzystania codziennie od 16 do rana i przez całe weekendy na rozmowy ze wszystkimi w Simplusie i Plusie. Wpisz w telefonie kod *121*11*07# i naciśnij przycisk „Zadzwoń”. Aktywacja pakietu to tylko 5 zł z VAT.

Sprzedaż: 0 801 400 601
Szczegóły: www.simplus.pl

simplus+



Spis treści

Gramy



Nie tylko gramy



Zawartość Cover CD	008
Kalejdoskop	016
Gamewalker	048

ZAPOWIEDZI

Gry z E3 – dokończenie	024
Chrome 2	032
Dead Island	034
FEAR Extraction Point	036

TEMAT NUMERU

Spore	042
-------------	-----

RECENZJE

Hitman: Blood Money	056
Sensible Soccer 2006	062
Stalin Subway	064
Over the Hedge	066
Rise of Legends	068
Rush for Berlin	072
Half-Life 2: Episode One	076
X-Men The Official Game	078

Rogue Trooper	080
The Plan	084
Lineage II	086
Bad Day LA	090
Titan Quest	092
Hearts of Iron II: Doomsday	095
The Da Vinci Code	096
HoM&M V PL	100
Tomb Raider Legenda	101

KASZANKA PL

TT: Wojna w Kolumbii	102
----------------------------	-----

UNPLUGGED

Wyprawa	103
---------------	-----

INNE

Freeware	104
Konsola Zone	106
Tipsy	107
O grach inaczej	
Lara w Polsce!	108

Na Luzie	110
Gadżet Wakacje 2006	113
Newsy, ciekawostki, ploty	130
Temat numeru: Z GPS-em na wycieczkę ...czyli jak się nie zgubić w wielkim świecie	132

TESTY SPRZĘTU

Karty graficzne z układem Nvidia GF7900GT	136
Creative HS-600 i eDimensional Audio FX	138
Creative Fatal1ty 1010	139
LG GSA-H10N	140
Manta MM-814 Sky Game Pad	140

INNE

Action Redaction	142
Prenumerata	146

INDEKS GIER

Bad Day LA	090
Chrome 2	032
Da Vinci Code, The	096
Dead Island	034
FEAR Extraction Point	036
Half-Life 2: Episode One	076

Hearts of Iron II: Doomsday	095
Hitman: Blood Money	056
HoM&M V PL	100
Lineage II	086
Over the Hedge	066
Plan, The	084

Rise of Legends	068
Rogue Trooper	080
Rush for Berlin	072
Sensible Soccer 2006	062
Spore	042
Stalin Subway	064

Titan Quest	092
Tomb Raider Legenda	101
TT: Wojna w Kolumbii	102
X-Men The Official Game	078



Najdoskonalsza
mysz do gier.



Mysz laserowa Logitech® G5

Mysz bezprzewodowa Logitech G5 daje Ci przewagę dzięki laserowemu mechanizmowi o rozdzielczości 2000 dpi. Oszałamiająca szybkość i ultrapłynne śledzenie. Wydajność 8x lepsza od tradycyjnych myszy! Niepotykany poziom kontroli i możliwości w grach.

www.logitech.com

Designed to move you™



Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.).

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ZŁOTEJ RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

DEMA DVD

Balloon-Headed Boy
Hearts of Iron II: Doomsday
Heroes of Annihilated Empires
Mahjong Escape
Omega Syndrome
Pacific Storm
Pathologic
Prey
Rise & Fall
Sensible Soccer 2006
Solitaire City
X-Men

BONUSY

Action Mag **CD DVD**
Adventure Zone **CD DVD**
Bonus 1 **CD DVD**
Bonus 2 **CD DVD**
Bonus DVD **DVD**
Commandos 2
– nieoficjalne spolszczenie **CD DVD**
GTA Center **CD DVD**
Esensja **CD DVD**
FAQ **CD DVD**
FPP MegaZin **CD DVD**
Kurs **CD DVD**
Los Angeles Bonus **CD DVD**
NBA Bonus **CD DVD**
Speed Corner **CD DVD**
Tawerna RPG **CD DVD**
Kalendarz XP **CD DVD**

FREWARE DVD

A Day After
Antigen
Clouds Kingdom 3

PATCHE DVD

Doomsday v1.2
Galactic Civilizations 2 Bonus Pack
GR Advanced Warfighter ATC
GR Advanced Warfighter v1.06
GR Advanced Warfighter v1.10
Heroes of Might & Magic 5 Pl v1.01
Hitman Blood Money v1.2
Oblivion v1.1
Rise and Fall v1.09
Shadowgrounds 1.04

TRAILERY

Age of Empires 3 **DVD**
Alone in the Dark **DVD**
Bad Day LA **CD DVD**
Blood Magic **DVD**
Brothers in Arms Hell's Highway **CD DVD**
Call of Juarez **DVD**
Civ City Rome **DVD**
Crysis – Michael Khaimzon **DVD**
Final Fantasy XIII **DVD**
Half-Life 2: Episode One **DVD**
Hellgate London **DVD**
Jaws Unleashed **CD DVD**
Medal of Honor Airborne **DVD**
Need for Speed Carbon **CD DVD**
Neverwinter Nights 2 **DVD**
Sacred 2 Fallen Angel **DVD**
Sam & Max **CD DVD**
Silent Hill Origins **CD DVD**
Test Drive Unlimited **DVD**
Warhammer Mark of Chaos **DVD**
Wiedźmin **DVD**



COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE

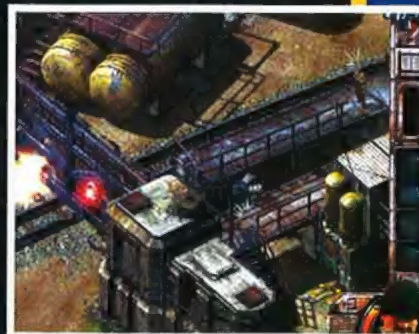
Fragmenty recenzji:

(...) Poza dwoma misjami treningowymi i dziesięcioma głównymi w grze ukryto również dziewięć misji bonusowych! Te są już wprawdzie znacznie krótsze, a żeby się do nich dostać, trzeba najpierw znaleźć wszystkie części fotografii, ale warto! Choćby dlatego, że dotarcie tam nie jest wcale takie banalne, co jest całkiem niezłym wskaźnikiem naszych zdolności. Poza tym jako krótkie wariacje na przeróżne tematy (bo mamy tu na przykład dwa inne warianty pierwszej misji treningowej oraz wyścigi motorówką – po torze z minami) odprężają po wielogodzinnych zmaganiach podczas głównych misji.

(...) Każdą można oczywiście rozegrać także w trybie wieloosobowym, a wszyscy gracze mają wówczas przyporządkowane postacie, dzięki czemu nie ma problemów z jednoczesnym wykonywaniem danych akcji – bo, w idealnym przypadku, jeden komandos to jeden człowiek! Można by się wprawdzie przyczepić, że nie ma innych trybów gry wieloosobowej, ale na dobrą sprawę nie bardzo można sobie co innego wyobrazić, więc usilne wyszukiwanie błędów nie bardzo ma tu sens.

(...) Na szczęście mamy możliwość zrobienia w dowolnym momencie save'a, więc próbować można do woli!

(...) Stąd też bardzo wysoka ostateczna ocena Commandosów 2. Bardzo wysoka, ale i w stu procentach zasłużona! Pod względem wykonania nie można im niemal nic zarzucić: świetna grafika, klimatyczna muzyka, ciekawe i nawiązujące do rzeczywistości mapy – to po prostu nie może się nie podobać! Zwłaszcza że dochodzą do tego jeszcze trójwymiarowe wnętrza budowli i swobodnie obracająca się kamera. Ponadto, co jest równie istotne, misje są bardzo zróżnicowane, odpowiednio długie i wymagają niezłego główkowania.



(...) Dzięki niezłemu tutorialowi, helpowi i instrukcji (oraz trzem poziomom trudności z normalnym poziomem Normal) nawet laicy powinni po tę grę sięgnąć. Jest po prostu znakomita, chociaż trudno nie zauważyć, że zamiast na realizm działań główny nacisk położono tu na główkowanie i akcję.



GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 266 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 4 MB
RECENZJA W CDA: 12/01
AUTOR RECENZJI: ALLOR
OCENA: 9+, ZNAK JAKOŚCI
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 86%



Fragmenty recenzji:

Chaos Legion opowiada historię dwóch wojowników, niegdyś przyjaciół. Ten drugi to zło wcielone, zaś pierwszy to nasz heros, rozdrapujący rany i rozpamiętujący życiowe porażki. O ile warstwa fabularna jest ociupinkę pokręcona, o tyle już sama rozgrywka sprowadza się do parcia naprzód i machania orężem.



(...) Za mordowanie potworów i niszczenie celów wojownicy dostają punkty doświadczenia, które następnie przekuć można na nowe umiejętności. (...) Każdy etap gry składa się z szeregu scen, w których należy zniszczyć wszystko, co się rusza lub co oznaczono jako cel, wokół którego pałęta się niezliczone mnóstwo pomniejszych (i zazwyczaj respawnujących się) przeszkadzaiek. Kiedy już zdemolujemy to, co zdemolować należało, otwiera się przejście do następnej sceny – i historia się powtarza. Co jakiś czas Siegowi przychodzi stanąć naprzeciwko bossów (...).

(...) Jest możliwość przywołania wojowników tytułowego Legionu Chaos w siedmiu odmianach. (...) Jeśli ktoś bardzo tęskni za prostym i niezobowiązującym mordobicem, może Chaos Legion obwąchać (...).

CD 1 DVD
GATUNEK: AKCJA/TPP
WYMAGANIA: WIN 98/2K/ME/XP,
PROCESOR 1 GHZ, 128 MB RAM,
GRAFIKA 64 MB
RECENZJA W CDA: 02/2004
AUTOR RECENZJI: CORMAC
OCENA: 5+
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 46%

POZNAJ
WSPANIAŁY ŚWIAT ONIMUSHA.
PRZEŻYJ MROŻĄCĄ KREW
W ŻYŁACH PRZYGODĘ!

BESTSELLEROWA SERIA
WKACZA NA KOMPUTERY PC!



JEAN RENO

TAKESHI KANESHIRO

WWW.UBI.COM/UK
JUŻ W LIPCU!



ask
about
games
.com

CAPCOM®



PC
DVD
ROM

129.99
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Character Samanthélie Akechi by © PU Long Production. © CAPCOM CO. LTD. 2004 2005 ALL RIGHTS RESERVED.
Distributed by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

Redakcja informuje, że:

• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005, ARCA. Wlr z bazą danych z dn. 22.06.2005. • Wszystkie demo, programy itp. zostały przetestowane – instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu / demo.



Fragmenty recenzji:

Grę rozpoczniesz wcielając się w młodego archeologa, Martina Hollana, poproszonego przez jego wujka o zbadanie stopnia zaawansowania badań naukowców niemieckich, którzy podczas II wojny światowej usiłowali skontaktować się z mieszkańcami 12 planety naszego Układu, nazwanej umownie Nibiru.

Nie będę zdradzał intrygi. Powiem tylko, że podczas gry będziecie zwiedzali starą niemiecką kopalnię, dworek wujka, praskie mieszkania i urzędy, wojskowy obóz w Czechach, meksykańskie miasteczko i stare piramidy Majów. Szybko się też okaże, że tropem Martina podążają ludzie przebiegli i bezwzględni niczym urzędnik skarbowy, którzy nie cofną się nawet przed morderstwem.

Gra – tak jak Black Mirror – ma bardzo efektowną grafikę. Widać, że robili ją ludzie, którzy doskonale wiedzą, co lubią wybredni gracze. Wnętrze świątyni Majów lub podziemia starej kopalni robią wrażenie i nawet Conan byłby się w nich poczuł nieswojo.

Gra jest bardzo starannie zrobiona pod względem dźwiękowym (...). Jak każda porządna przygodówka i ta ma opcję zapisywania gry, co można zrobić w dowolnym jej momencie. Liczba slotów przeznaczonych na zapis (100) wystarczy w zupełności, a nawet jest chyba przesadzona. Zagadki stawiane przed graczami przez twórców gry stoją na niezłym poziomie.

Gra jest bardzo ciekawa i efektownie zrobiona. Doskonała rozrywka na kilka dni.

DVD

GATUNEK: PRZYGODÓWKA
WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 400 MHZ,
64 MB RAM, GRAFIKA 8 MB
RECENZJA W CDA: 12/05
AUTOR RECENZJI: EGM
OCENA: 8+
ŚREDNIA OCEN W INTERNECIE: 67%

PEŁNA
WERSJA

Mahjong Escape



Prawdę mówiąc, naśmiewałem się z ludzi grających u nas w jakiegoś Madżonga. Tymczasem demo Mahjong Escape wciąga jak mało które. Jeśli lubisz gry na spostrzegawczość, Mahjong jest grą w sam raz na godzinę zabawy. Właśnie, demo pozwala tylko na godzinę gry, co jest jego największym mankamentem.

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
13,3 MB NA HDD

Solitaire City



Trochę spóźnione to demo, bo w sam raz jest to gra dla mam, które odciągają was od telewizorów, gdy oglądacie Mistrzostwa Świata. Nic to, przyda się na inne okazje. Solitaire City to nic innego jak pasjans i kilka innych gier karcianych. Demo wygasa po pięciu godzinach gry.

DVD

WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
15 MB NA HDD



Prey

Gra twórców Duke Nukem zapowiadana była jako hitowy shooter. I tak jest, pod warunkiem że kochacie Duke'a do grobowej deski. Dlaczego? Sprawdźcie sami i zadajcie sobie pytanie, czy Duke'a właśnie nie przypomina Prey?

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 2 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,
2,2 GB NA HDD



Pacific Storm



Rosjanie po raz nie wiem już który pozytywnie zaskakują. Pacific Storm to ambitne połączenie strategii, gry taktycznej i symulatora. Szykuje się naprawdę duży tytuł, gra, która zapadnie nam w pamięci. Kto lubi wielkie pancerniki, lotniskowce i samoloty, ten musi w to zagrać!

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,7 GHZ,
512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,
600 MB NA HDD

Rise & Fall

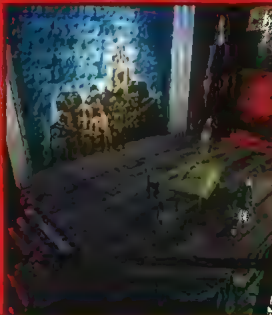


Bardzo fajny RTS (z naciskiem na walkę) rozgrywany w starożytności. Już sobie ostrzę zęby. W demie możemy armią Egiptu (dowodzoną przez Kleopatrę) skopać tyłki Rzymianom.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ,
512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB,
365 MB NA HDD

Pathologic

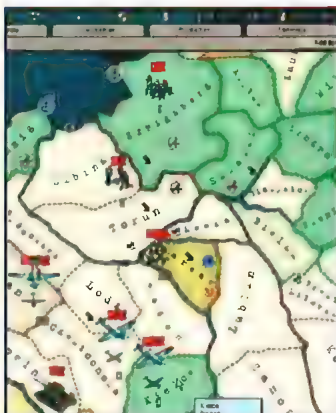


Zgodnie z tytułem nie jest to normalny shooter. Twoim zadaniem jest przeżyć przez dwanaście dni w miasteczku opętanym przez tajemniczą chorobę. Gdyby tylko ta gra jeszcze lepiej wyglądała... Dla fanów wszelakich pokręconych horrorów.

DVD

WIN 98/2K/XP, PROCESOR 800 MHZ,
384 MB RAM, GRAFIKA 32 MB,
1,1 GB NA HDD

Hearts of Iron II: Doomsday



Tytuł nie wymaga rekomendacji. Kto lubi strategię, ten nie może przeoczyć Doomsday. UWAGA: demko pobiera aktualizacje z Internetu, więc przygotujcie się na ściąganie kilku plików! Recenzja gry w tym numerze CDA.

DVD

WIN 98/ME/2K/XP,
PROCESOR 800 MHZ,
128 MB RAM, GRAFIKA 4 MB,
880 MB NA HDD

POPROWADŹ
SWOJĄ CYWILIZACJĘ
NA PODBÓJ GALAKTYKI!

GALACTIC CIVILIZATIONS II

WŁADCY STRACHU



„Tylko Cywilizacja IV potrafi tak uzależnić i żadna inna gra na całym bożym świecie.”

Wirtualna Polska

Ocena: 93%

W sklepach już w lipcu!



www.galciv2.com

www.paradoxplaza.com



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

79.⁹⁰
PLN



Galactic Civilizations II Copyright 2005/2006 Stardock Corporation. Related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are trademarks of Stardock Corporation unless otherwise noted. All Rights Reserved.
Published under license by Paradox Interactive AB, authorized user.

X-Men: The Official Game

Gra poprzedzająca wydarzenia kolejnej części „X-Men” – filmu wyświetlanego jakieś dwa miesiące temu w naszych kinach. Nie jest może wybitna, ale fani klonów Lary czy Księcia mogą śmiało X-Mena sięgnąć po [Yoda, jestem Yoda! – Alkohochlik]. Pod warunkiem że mają dobrze wyćwiczone paluchy. Recenzja w numerze.



DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,2 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 700 MB NA HDD

Heroes of Annihilated Empires

Twój świat to połączenie RTS z RPG. Nie, jak dla mnie – najbardziej to przypomina Diablo. O, idziemy elfem i tłuczymy różnej maści potwory. Wszystko w realnych nawiązujących do Władcy Pierścieni, Ciałkiem fante...

DVD

WIN XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 380 MB NA HDD



ShellShock Nam'67

* PROBLEMY Z WYŚWIETLANIEM GRAFIKI?

Jeśli zamiast obrazu w grze pojawiają się kolorowe prostokąty, piksele, niebieskie ekrany itp., należy wykonać następujące czynności:

1. Otworzyć folder „Moje dokumenty”.
2. Znaleźć w nim katalog „SHELLSHOCK_NAM67”.
3. Jest w nim plik o nazwie „TOD_PC.ini”.
4. Należy go otworzyć w Notatniku i zmienić ustawienie parametru: PostRenderEffects z On na Off.

* DŹWIĘK SIĘ KASZANI?

1. Otworzyć folder „Moje dokumenty”.
2. Znaleźć w nim katalog „SHELLSHOCK_NAM67”.
3. Jest w nim plik o nazwie „TOD_PC.ini”.
4. Należy go otworzyć w Notatniku i zmienić ustawienie parametru: 3D Sound z On na Off.

* CAŁKIEM NIE MA DŹWIĘKU?

- Oto procedura, jaką należy wykonać po instalacji gry:
1. Zainstalować z płyty DVD plik „OpenALWEX.exe”. (Znajduje się na płycie w katalogu „Pelne” i podkatalogu „ShellShock NAM'67”.)
 2. Następnie (już w komputerze) wejść do katalogu, w którym zainstalowany jest Windows i potem do podkatalogu „system32”.
 3. Wyszukać plik o nazwie „OpenAL32.dll”.
 4. Skopiować plik do głównego katalogu, w którym jest zainstalowana gra. Ponieważ w katalogu jest już taki plik, gdy zostaniemy zapytani, czy potwierdzamy jego zamianę, wybieramy „Tak”.
 5. Po tej operacji dźwięk powinien działać.



Omega Syndrome

Prosty RPG, który swym wyglądem jakiś dziwnie kojarzy mi się z Rezerwowymi Psami (równie archaiczna grafika). Na pewno nie jest to Fallout, ale na bezrybiu i rak ryba. Demko zawiera trzy pierwsze poziomy.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 15,4 MB NA HDD

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytkę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wyślesz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwoń lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...



Sensible Soccer 2006

Po kilku latach wraca jedna z najbardziej kultowych piłek kopanych w historii gier. Z jakim skutkiem? Możecie się tego dowiedzieć z recenzji w tym numerze. W demie dostępny mecz pomiędzy Anglią i Argentyną.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 200 MB NA HDD



Balloon-Headed Boy

Maksymalnie przeskodzona platformówka w starym stylu o przygodach... chyba balonika. Piszę „chyba”, bo tak naprawdę nie wiem, co to za dziwadło. Tak czy siak dla fanów Barbie i My Little Pony, czyli raczej dziewczynek. W demie możemy grać ok. 60 minut.

DVD

WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 62 MB NA HDD

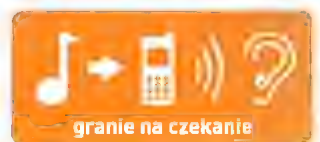
Sugababes: zaśpiewamy dla Twojego chłopaka, brata i koleżanki z wakacji.

Teraz największe gwiazdy zaśpiewają tym, którzy do Ciebie zadzwonią. Ustaw **Granie na czekanie** w swoim telefonie, a zamiast nudnego sygnału biiip, Twój znajomi usłyszą muzykę, którą dla nich wybierzesz. Każdemu możesz przyporządkować inną piosenkę, bo w usłudze **Granie na czekanie** masz do wyboru ponad cztery tysiące przebojów. Usługa dostępna dla każdego w sieci Era, Tak Taku i Heyah. www.granienaczekanie.pl

Ustaw piosenkę „Push the Button”.
Wyślij SMS-a o treści
5198 * (oddzielone spacją)
na numer 333.
Cena za ustawienie utworu – 2,5 zł z VAT.



UNIVERSAL MUSIC
POLSKA



W ROLACH GŁÓWNYCH:

AGNIESZKA
GROCHOWSKA
JAKO ZOË CASTILLO

EDYTA
OLSZÓWKA
JAKO APRIL RYAN

JAROSŁAW
BOBEREK
JAKO KRUK

DREAMFALL

THE LONGEST JOURNEY

KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY PRZYGODOWEJ
„THE LONGEST JOURNEY: NAJDŁUŻSZA PODRÓŻ”

UWOLNIJ
WODZĘ FANTAZJI
I PRZEŻYJ NIESAMOWITĄ
PRZYGODĘ!



OFICJALNA POLSKA STRONA:
WWW.DREAMFALL.PL



99.90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



© 2006 Funcom. Opracowane przez Micro Application. Wszystkie prawa zastrzeżone.
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.

„KLIMAT I SCENARIUSZ –
ZACHWYCAJĄ, SZCZERZE
ZACHĘCAM DO ZAKUPU TEJ GRY
I ODBYCIA Z NIĄ
WSPANIAŁEJ PODRÓŻY.”

CLICK!

„GRA WYBITNA”
OCENA: 5/5
GAMESPY

„WIĘKSZA, ŁADNIEJSZA,
GŁĘBSZA...”
OCENA: 9/10

CD-ACTION

„ZANIM SIĘ
OBEJRZYM, KRÓLOWA
PRZYGODÓWEK POWRÓCI
NA TRON.”
PLAY



**W SKLEPACH
OD 13 LIPCA!**

POLSKIE WYDANIE GRY TO:

- UNIKATOWE OPAKOWANIE Z PODWÓJNYM FRONTEM ZAMYKANYM NA RZEP;
- PŁYTA DVD Z POTRÓJNĄ WERSJĄ JĘZYKOWĄ GRY: POLSKĄ Z NAPISAMI, POLSKĄ Z NAPISAMI I DIALOGAMI ORAZ ANGIELSKĄ;
- DODATKOWY DYSK ZE ŚCIEŻKĄ DŹWIĘKOWĄ Z GRY, ZAWIERAJĄCĄ AŻ 22 UTWORY.

COMING OF AGE
STARS OF WAR
FRONTLINES: FUEL OF WAR
GUILD WARS
NEED FOR SPEED: CARBON

08/2006

Guild Wars i 2 miliony



Bardziej z kronikarskiego obowiązku niż szczerego uznania informujemy, że łączna sprzedaż Guild Wars oraz Guild Wars: Factions sięgnęła 2 milionów egzemplarzy. Przypominamy również, że kolejny dodatek kampania ponoć jeszcze w tym roku.

System Shock 3?

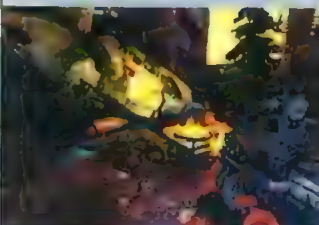
Seria System Shock to bez wątpienia jedna z nielicznych gier, co do kulturowości której, swoistego „a-must-play”, zgadza się większość redakcyjnej braci. Nic więc dziwnego, że z tak wielką radością powitaliśmy pogłoski (uwaga: to nie więcej jak tylko pogłoski) o planach wskrzeszenia jej przez nowych właścicieli – Electronic Arts. Powodem nagłego ożywienia miałyby być rzekomo konkurencja w postaci duchowego następcy System Shock – Bioshock. Jeśli tak rzeczywiście jest – cieszymy się, gdyż dobrego nigdy za wiele. Jeśli nie – przynajmniej dane nam było pomarzyć...

www.eagames.com

SHORTY

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl w 2007

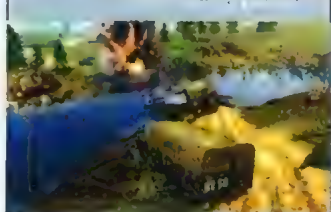
A oto kolejny odcinek niekończącej się sagi o S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – hybrydzie first-person shooterów i role-playing, która po raz pierwszy wywołała żywsze bicie serc graczy tak w okolicach 2001. W przeciągu tych pięciu lat, jakie upłynęły od tamtej chwili, S.T.A.L.K.E.R. przeżył nie tylko zmianę podtytułu – z Oblivion



Lost na wspomniany Cień Czernobyla, i wydawcy, którym jest ostatecznie THQ, lecz także śmierć kliniczną oraz radykalne cięcia zawartości, tzw. features. Skutki tych ostatnich są dwa: pierwszy to ten, że Shadow of Chernobyl nie jest już najambitniejszym projektem podjętym przez ludzkość. Drugi – że jest szansa, iż mamy szansę dożyć jego premiery. Szansa ta zdaje się tym większa, że jego twórcy – duet GSC Game World-THQ, przysięgają, że dzieli nas od niej co najwyżej miesiące i S.T.A.L.K.E.R.-em staniemy się już tuż po Nowym Roku.

Faces of War we wrześniu

Wygląda na to, że wrzesień będzie piękny tego roku. To m.in. dlatego, że właśnie na ten miesiąc zapowiedziana została Faces of War – następca niezłej Soldiers: Ludzie Honoru ukraińskiego studia Best Way. Nie pozostaje więc nic innego, jak wypatrywać końca wakacji...



Company of Heroes we wrześniu!

Kolejny powód – obok upałów – by czekać początku jesieni, stanowi informacja dotycząca polskiej premiery niezwykle obiecującej Company of Heroes – kolejnej wielkiej rzeczy twórców serii HomeWorld i Warhammer 40,000: Dawn of War – studia Relic Entertainment. I nie tylko dlatego, że właśnie na przełom września i października jej rodzimi wydawcy przewidują szturm na sklepy i na dyski twarde. Także dlatego, gdyż – zgodnie ze zgodnie podkreślaną filmowością tej niezwykle gry taktycznej – jej polski tytuł zmieniony został z Kompanii bohaterów na... Kompanię braci! Czy rzeczywiście cyfrowi bohaterowie okażą się serialowymi braćmi, przekonamy się już wkrótce.



Need for Speed: Carbon

Electronic Arts zdradził istnienie planów odnośnie ciągu dalszego Need for Speed w pewnym sensie już w outrze Most Wanted – w scenie ucieczki z miasta stanowiącego scenerię ulicznych wyścigów. Dopiero teraz jednak te wcześniejsze sugestie znalazły oficjalne potwierdzenie i... rozwinięcie. To za sprawą informacji prasowej, w której pojawia się nie tylko tytuł kolejnej gry serii – Carbon – ale także informacja, że tym razem „wypimpowane” fury (jak wieść niesie, w grze pojawić się ma od 50 do 100 różnych samochodów, w tym porsche) ścigać się będą nie tylko w ruchu miejskim, ale także – i stąd właśnie tytuł – w kanionie Carbon, najniebezpieczniejszym miejscu, w jakim można cisnąć pedał gazu w podłogę. Co przy tym ciekawe, całość spięta ma być kłamrą wojny car-gangów walczących o kontrolę nad miastem. Upust dręczącej nas Need for Speed w kanionie Carbon damy dopiero (już?) w listopadzie.

www.eagames.com

Frontlines: Fuel of War

Frontlines: Fuel of War to first-person shooter online osadzony w świecie „nagłówków prasowych” krzyczących o kolejnych konfliktach zbrojnych wybuchających we wszystkich zakątkach globu. Z tą różnicą, że ten szczególnie rozgrywa się pomiędzy dwoma „największymi plemionami” świata – Western Coalition złożoną z państw Unii Europejskiej i Stanów Zjednoczonych oraz Red Star Alliance, w skład którego wchodzi Rosja i Chiny. Bezpośrednią przyczyną starcia gigantów jest globalny kryzys energetyczny i postępujące w ślad za nim całkowite załamanie światowych rynków. W tej sytuacji rywalizacja o ostatnie zasoby naturalne Ziemi zmienia się w walkę o wszystko, o przetrwanie.

Dość już jednak apokaliptycznych wizji. Zajmijmy się tym, co naprawdę ważne. Frontlines: Fuel of War to w najprostszym ujęciu Battlefield 2 z elementami Ghost Recon Advanced Warfighter o potęgę drugiej. Znajdą się w niej wszystkie elementy, jakie przyczyniały się historycznie do sukcesów podobnych gier – wsparcie pojazdów (w tym przypadku ponad 60 rodzajów!), podział graczy na teamy i klasy czy szeroko rozumianą komunikację pomiędzy nimi. Tym jednak, co najbardziej obiecujące, jest obietnica nielimitowanych w zasadzie możliwości taktycznych i nieograniczonej swobody graczy w ramach poszczególnych scenariuszy gry!



Niestety odpowiedź na pytanie, jak bardzo twórcy przesadzili w obietnicach, pozna-

my dopiero pod koniec roku 2007.

www.frontlinesgame.com



NOWOŚĆ

NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

JUŻ W LIPCU **4 NOWE KULTOWE GRY!**



SPLINTER CELL®
PANDORA TOMORROW

PO RAZ PIERWSZY **PO POLSKU!**



MICROSOFT® COMBAT
FLIGHT SIMULATOR 2



AGE OF EMPIRES ZŁOTA EDYCJA:
AGE OF EMPIRES I
AGE OF EMPIRES I: RISE OF ROME



LOCK ON™:
MODERN AIR COMBAT



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



www.kolekcjaklasyki.pl

WSTĄP DO KLUBU GRACZA CENEGA WWW.CENEGA.PL/KLUB
I KORZYSTAJ Z REWELACYJNYCH MOŻLIWOŚCI OFEROWANYCH PRZEZ:



CREATIVE

NEC



RAZER telepizza®



RMF MAXXX

GRY OnLine
www.gry-online.pl



08/2006

Galactic Civilizations II: Dark Avatar

Jak informuje Stardock Entertainment, jego znakomita „4X-strategy” Galactic Civilizations II: Dread Lords, już wkrótce wzbogacona zostanie o nową treść. Ta, zabrana w formie dodatku pod tytułem Dark Avatar, pozwolić ma zmierzyć się z kilkoma nowymi rasami obcych, a nawet samodzielnie stworzyć nowych unikatowych wrogów! To nie koniec nowości – pojawiają się bogate w zasoby pasy asteroidów, nowe technologie i komponenty statków czy zaawansowane metody dyplomatyczne w postaci np. szpiegów i sabotażystów. Jednocześnie Stardock Entertainment ujawnił, że GalCiv2, ten mirmowolny symbol walki z uciskiem uosabianym przez złowrogą korporację StarForce, mimo braku jakichkolwiek zabezpieczeń antypirackich, zdołał się sprzedać w ponad 180 tys. kopii! Ile do tych stu tysięcy dorzuci Dark Avatar, przekonamy się już jesienią.



www.galciv2.com

Made Man we wrześniu

Mamy dobre wieści dla tych wszystkich, którzy kierowani miłością do filmowej trylogii „Ojca Chrzestnego”, a niezadowoleni z jej niedawnej „egranizacji”, zwrócili nadzieję ku podobnym projektom i odkryli, że... nie ma takowych. Nie jest tak źle, gdyż okazuje się, że projekt Interview with a Made Man nie tylko nie poszedł do piachu wraz ze swym pierwotnym wydawcą – Accademem, ale... ma się zupełnie dobrze! Na tyle, że twórcy Made Man – bo pod takim właśnie uproszczonym tytułem zostanie on wydany we wrześniu – obiecują dogra-

nie na miarę własnie „Ojca Chrzestnego”, a wpływ, jaki mieć będzie na gry komputerowe, przyrównują do tego, jaki miało arcydzieło Francisca Forda Coppoli na branżę filmową! Warto też nadmienić, że nasze początkowe sceptyczne nastawienie w stosunku do tych słów uległo pewnemu zachwianiu na wieść, że autentyczność doznań – naturalnie bez ryzyka snu z rybami – gwarantować ma prawdziwy „cyngiel” rodziny Bonnano! Wygląda więc na to, że... rzeczywiście warto czekać końca wakacji.



www.silverback-studios.com

Nowy stary Tomb Raider

Niespodziewany sukces Tomb Raider: Legend – tytułu, dzięki któremu Lara Croft znów ma prawo nazywać się królową gier komputerowych – pozwala jej mecenasom z Eidosu nie tylko z większym niż dotąd optymizmem patrzeć w przyszłość, ale także kaže poważniej niż dotąd myśleć o obchodach 10-lecia „urodzin” swej królowej. Ich pomysł na uczczenie jubileuszu to... remake pierwszej gry serii – tej samej, która w 1996 tak szczerze wstrząsnęła światem graczy i ich komputerów (zwłaszcza w wersji Gold, oferującej obsługę akceleratorów grafiki 3D). Nie będzie to jednak, jak twierdzi Eidos – gra taka sama jak tamta sprzed dekady. Przeciwnie: jej nowi twórcy – pławiące się w blasku chwały Legendy studio Crystal Dynamics – obiecują doznanie zupełnie nowego typu. Co mają na myśli, przekonyamy się jeszcze w tym roku.

z takimi hitami jak *Brothers in Arms: Road to Hill 30*, *Chessmaster 10th Edition*, *Hearts of Iron II* Złota Edycja (wraz z recenzowanym w numerze dodatkiem *Doomsday*), *Kozacy II: Wojny Napoleońskie*, *Sacred Złota Edycja* (*Sacred Plus* z dodatkiem *Podziemia!*) oraz *Silent Hunter III*.

Więcej newsów?

Znajdziesz je na naszej stronie
www.cdaction.pl

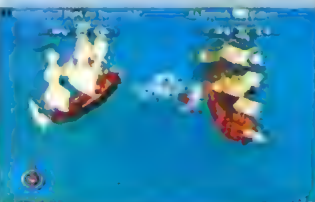
SHORTY

Dark Messiah
w październiku!

Mamy dobre wieści dla tych wszystkich, którzy swą przyszłość wiążą w jakimś sensie z bardzo obiecującą Dark Messiah of Might & Magic. Dobra nie tylko dlatego, że premiera tej niezwykłej hybrydy gier role-playing i akcji stworzonej w oparciu o technologię Half-Life 2 ukazać się ma w Polsce już na przełomie września i października, ale także dlatego, że dzięki polskiej wersji językowej jej cena nie powinna przekroczyć 100 złotych!

Sid Meier's Pirates! w końcu PL!

Nie miał szczęścia do Polski znakomity remake pirackiej epopei Sida Meiera. Jego polska premiera z niejasnych dla nas powodów zaliczała kolejne opóźnienia, by ostatecznie



paść lupem nowego wydawcy – Cenegi. Ta zaś na szczęście dla wszystkich ceniących sobie dzieła Firaxis zdołała ostatecznie umieścić Sid Meier's Pirates! na sklepowych półkach. Wieść ta cieszy tym bardziej, że tytuł ten wydany został w taniej serii Super\$eller, wraz

Half-Life 2: Episode Two – pierwsze informacje!

Ładnie zrobiliśmy portreś Half-Life 2
 i...
 nie było portreś...
 ...



Warhammer Online w EA

Ci, których dziwiła w zasadzie nieobecność największego z branżowych gigantów w ciągle rosnącym segmencie gier Massively Multiplayer Online, mogą wreszcie odetchnąć z ulgą – ta nienormalna sytuacja to już przeszłość. Przeszła do niej za sprawą porozumienia pomiędzy Electronic Arts właśnie a Mythic Entertainment, na mocy którego to pierwsze stało się właścicielem tego drugiego. Dla nas, graczy, oznacza to, że zarówno Dark Age of Camelot, jak i Warhammer Online: Age of Reckoning nosić będą logo EA Mythic. I w zasadzie na tym można by zakończyć to doniesienie, gdyby nie czające się gdzieś z tyłu głowy wspomnienie tragicznych losów Ultimy X: Odyssey... I jeszcze jedno – więcej o Warhammerze Online już za miesiąc.



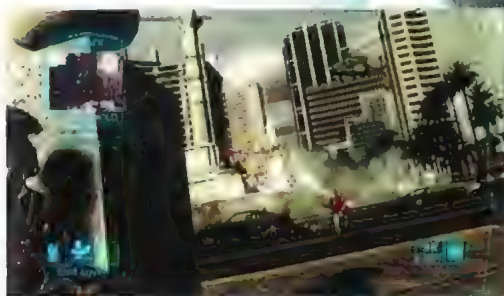
KORZYSTAJĄC Z TECHNOLOGII DOSTĘPNEJ W ROKU

2013

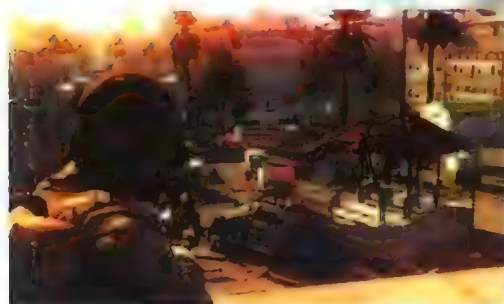
BYĆ MOŻE UJRZYSZ NA WŁASNE OCZY 2014...

„Kosi absolutnie, pożera, przeżuwa i wypłuwa gracza. Advanced Warfighter po prostu zarządza, wdeptując w głębie inne tytuły.”

**Ocena: 95%
GAMERANKING**



Stań się żołnierzem przyszłości i opanuj rewolucyjną technologię Cross-Com.



zupełnie nowe tryby i jeszcze więcej opcji gry w sieci.



Graj z przyjaciółmi w unikatowej kampanii w trybie kooperacji.

16+
TM
www.pegi.info

Już w sklepach!

PC
DVD
ROM

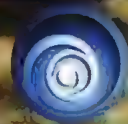
PL
NAPISZ I OBLĄDZ

KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN

CENEGA

ask
about
games
team



UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubisoft.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. PC version developed by Grin. All rights reserved.

www.ghostrecon.cenega.pl

DONALD
SUTHERLAND

SISSY
SPACEK

JAMES
D'ARCY

RACHEL
HURD-WOOD

DEMON

HISTORIA PRAWDZIWA



ALLAN ZEMAN PRESENTS IN ASSOCIATION WITH MINDSUMMER FILMS, REMSTAR FILMS, SC MEDIAPRO PICTURES AND AFTER DARK FILMS A CHRISTOPHER MILBURN PRODUCTION OF A COURTNEY SOLOMON FILM DONALD SUTHERLAND SISSY SPACEK JAMES D'ARCY
RACHEL-HURD WOOD "AN AMERICAN HAUNTING" COWritten BY GARY DAVY AND PRODUCED BY MATTHEW KUIPERS COSTUME DESIGNER JANE PETRE PRODUCTION DESIGNER HUMPHREY JAEGER "THE BELL WITCH - AN AMERICAN HAUNTING" BY BRENT MONAHAN
ADRIAN BIDDLE AND ORIGINAL SCORE BY CAINE DAVIDSON EDITED BY RICHARD COMEAU EXECUTIVE PRODUCERS ALESSANDRO FRACASSI CO-PRODUCED BY ANDRÉ BONCEA EXECUTIVE PRODUCERS ALLAN ZEMAN ROBBIE LITTLE LAWRENCE
STEVEN MEYERS MAXIME REMILLARD NELSON LEONG SIMON FRANKS ZYGI KAMASA PRODUCED BY CHRISTOPHER MILBURN AND ANDRÉ ROULEAU WRITTEN, PRODUCED AND DIRECTED BY COURTNEY SOLOMON



www.vision.pl



RMF

ŻYJ BUDUJ PANUJ



Odkrywaj technologie i buduj miasta, takie jak Circus Maximus.



Ponad 30 surowców do wydobycia i usług do świadczenia - nigdy się nie zaudziś!



Trenuj gladiatorów i zwierzęta do walki na arenie. To jeden ze sposobów, aby zadowolić społeczeństwo.



Nowa symbolika miasta - zaprzyj do środka budynków, aby przekonać się, co dzieje się wewnątrz.



Zakładaj szlaki handlowe w imperium i eksportuj nadwyżki towarów.

CIVCITY ROME

www.civilization.com

Już wkrótce!



129.90
PLN

KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

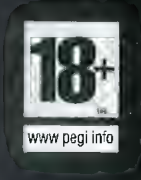


© 2006 Take-Two Interactive Software i jego oddziały: 2K Games, logo 2K Games, Firaxis Games, logo Firaxis Games, Civ i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Gra stworzona przez Firefly Studios. Firefly Studios i logo Firefly Studios są znakami towarowymi Firefly Studios Ltd.

"Świetna gra, bez żadnych wątpliwości!"
GRV Online

Obcy wywrócili świat Tommy'ego do góry nogami.

"Prey prezentuje się nadzwyczajnie."
G4 Action



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

Już w lipcu!

"Ma szansę powalczyć o tytuł FPS-a 2006 roku"



Nadszedł czas, aby im się zrewanżować

PREY

"Innowacyjne pomysły, prześliczna grafika, fabuła wciągająca jak dobry dreszczowiec, a do tego jeszcze szybka akcja. Ma szansę pokazać, jak powinien wyglądać DOOM III." GameRanking



Gatunek: survival horror
Producent: Eden Studios
Data wydania: 2007
Internet: www.eden-studios.fr

ALONE IN THE DARK NEAR DEATH INVESTIGATION



Alone in the Dark seria survivali niedługo doczeka się nowej odsłony (piątej z kolei, nie licząc reedycji). W najnowszej części, stworzonej z myślą o blaskach i konsolach nowej generacji, znów przyjdzie nam się wcielić w Edwarda Carnby'ego, charyzmatycznego detektywa, specjalizującego się w wyjaśnianiu spraw nadprzyrodzonych. Tym razem los rzuci go w sam środek wielkiego miasta, głównym teatrem naszych działań będzie Central Park w Nowym Jorku.

Choć klasycznych łamigłówek nie zabraknie, twórcy nowego Alone'a starają przede wszystkim na akcję, a w tłuczeniu potworów pomocne mają się okazać nie tylko spluwę, ale i przedmioty z najbliższego otoczenia (nie ma wszystko będzie można podnieść, przesunąć lub zniszczyć).

Warto nadmienić, że gra ma konstrukcją przypominać telewizyjny serial, a więc cała rozgrywka podzielona będzie na szereg epizodów (ma być ich ok. 10). Każdy nowy rozdział zaś rozpocznie się skrótem przypomniemieniem najważniejszych wydarzeń z wcześniejszych „odcinków”. Absolutną nowością w serii ma być również wysmienity model fizyczny (Havok 3.0). Do tego dorzucimy dynamiczne oświetlenie, realistyczną animację postaci i wyborną oprawę graficzną. Pierwsze zaprezentowane światu screeny i trailery dają już teraz nadzieję na kawał solidnego dreszczowca. Czy takim będzie w istocie – czas pokaże. **[Siekiera]**



FLIGHT SIMULATOR X

Microsoft zrezygnował ze standardowej nazwy „FS2006” na rzecz enigmatycznego „X”, albowiem pragnie podkreślić, że ta odsłona będzie naprawdę przełomowa. Ci, którzy widzieli grę na E3, potwierdzają, że jest wizualnie niewiarygodna – trudno powiedzieć, czy zbliża się do fotorealistycznych obrazów, czy raczej już taka jest. Maksymalna rozdzielczość tekstur z FS2004 została zwiększona czterokrotnie, na jeden kilometr kwadratowy przypada 6000 różnych obiektów (poprzednio zaledwie 600). Do świata gry przeniesiono 24 miliony kilometrów występujących w rzeczywistości dróg i autostrad (w nocy widac światła sunących nimi samochodów) oraz 24 000 łomisk – te liczby muszą robić wrażenie. W przestworzach szybować będą stadka ptaków, a podczas lotu nad afrykańskimi sawannami ujrzymy w dole słonie, żyrafy i antylopy. FS X ma wykorzystywać dobrodziejstwa DirectX10 oraz Windows Vista, aczkolwiek gra uruchomi się i na zwykłym XP. Po pojawieniu się Visty i nowych DirectX będzie można ściegnąć uaktualnienie, po którym gra dostanie dodatkowego kopa. Osoby, które swobodny lot najzwyczajniej nudy, będą mogły doskonale własne umiejętności wykonywać misje. Na E3 pokazano zadanie polegające na ewakuowaniu śmigłowcem załogi płonącej platformy wiertniczej. **[PK]**

Gatunek: symulator
Producent: Microsoft
Data wydania: lato 2006
Internet: www.microsoft.com





Gatunek: RTS
 Producent: Relic Entertainment/THQ
 Data wydania: 2006
 Internet: www.dawnofwargame.com

WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

Dla komputerowych adaptacji gry figurkowej Warhammer 40,000 po wielu latach chudych nastąpiły lata tłuste. Sprawcą cudu jest studio Relic Entertainment (Homeworld), które zdołało uczynić z Dawn of War wydarzenie nie tylko dla fanów oryginału (jest jedną z dyscyplin World Cyber Games), ale także skutecznie wzbogacić ją najpierw o Winter Assault, a już wkrótce także Dark Crusade. W tym drugim przypadku do istniejących dotąd pięciu armii (Marines, Gwardia Imperialna, Eldarowie, Orki, Chaos) dołączą dwie następne: Tau oraz – uwaga! – Necroni! Już samo to – fakt, że w Dawn of War istnieć ma 7 różnych stron – sprawia, że Dark Crusade będzie wydarzeniem wyjątkowym. To jednak nie koniec zmian na lepsze – znacznie poprawiona ma być nieliniowa (!) kampania single player rozgrywająca się na planecie Kronus.

Pojawi się także możliwość samodzielnego uzbrojenia i wyszkolenia dowódcy każdej z armii, przy czym jego rozwój odbywać się będzie zapewne dzięki punktom prestiżu, jakie gromadzić będzie w trakcie gry.

Tau, Necroni i inni rozpoczną swą Mroczną Kru-
 cjatę jeszcze w tym roku. [g.]



WAR LEADERS: CLASH OF NATIONS

Jeszcze jedna strategia osadzona w realiach drugiej wojny światowej? Tak, ale ta ma być wyjątkowa, a to za sprawą połączenia taktyki stosowanej na polu walki ze strategią realizowaną na wielkiej mapie świata. I to strategią nie tylko wojskową, do dyspozycji będzie także dyplomacja, wywiad, propaganda i rozwój technologiczny.

Będzie to rozwinięcie idei Axis & Allies (zbyt mało graczy nie zawojowało...), więc z tą wyjątkowością zbytnio bym na miejscu Enigmy nie przesadzał. Lepsze wrażenie robi możliwość wyboru jednej z siedmiu nacji (reszta biorących udział w WWII też się pojawi, ale tylko jako poddani AI), wbudowana encyklopedia, możliwość wzięcia udziału w bitwach, które faktycznie miały miejsce, ponad 200 map w trybie RTS, cykl dnia i nocy mający znaczenie w warstwie taktycznej, 350 jednostek podzielonych na 25 typów wszystkich 3 rodzajów sił zbrojnych (armia, lotnictwo i marynarka), edytor oraz trzy poziomy „zgodności historycznej”, według których będzie działało AI.

Zapowiada się więc całkiem nieźle, diabeł jednak tkwi w szczegółach – A&A też przecież potencjał miało, choć na szczęście stała za nim inna firma. Czy lepiej pójdzie Enigmie, dowiemy się jednak dopiero w przyszłym roku. [AI]

Gatunek: strategia
 Producent: Enigma Software
 Data wydania: 2007
 Internet: www.warleaders-game.com



Gatunek: MMOFPS
 Producent: Webzen
 Data wydania: 2007
 Internet: www.webzengames.com

HUXLEY

Kolejny dowód na genialność technologii Unreal 3: Huxley to online'owy FPS, nietypowy pod kilkoma względami. Po pierwsze: grafika, jakiej wcześniej nie widziałeś. Po drugie: możliwości toczenia walk będzie miało nawet 200 graczy jednocześnie. Po trzecie: poza tym, że będziesz musiał walczyć, w grze znajdziesz się też bardzo wiele elementów typowych dla RPG.

Oczywiście rozrywka nie będzie się opierała o deathmatch, drużyny będą miały określone cele, typowe dla współczesnych rozgrywek sieciowych (zdobyć punkt na mapie, utrzymać go itp.). Zaś gracze między walkami mogą swobodnie przemieszczać się po mieście Nostalonia, w którym też bez problemu wykupią sobie mieszkanie. Nie zabraknie również zdobywania nowych przedmiotów, zbroi, broni oraz oczywiście doświadczenia. Maksymalnie gracz będą mogli osiągnąć 50 poziom, nie ma się jednak co obawiać wielkich dysproporcji między weteranami a nowicjuszami. Walki będą tak zaplanowane, by bój toczyli ze sobą ludzie o zbliżonych umiejętnościach.

Większą niewiadomą jest na razie niestety data premiery. Póki co autorzy mówią, że wielkie sieciowe pojedynki będziemy mogli toczyć gdzieś w przyszłym roku. [Q]



Gatunek: FPS
 Producent: Ubisoft
 Data wydania: wrzesień 2006
 Internet: www.mightandmagic.com



DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Redakcja: Might & Magic kontraatakuje. To już nie tylko genialny HoMM V – szykujcie się na duży wysyp gier ze zwrotem M&M w tytule. Nie mogło, rzecz jasna, zabraknąć w tym towarzystwie FPS-a, a tym jest Dark Messiah. Powstający na silniku Half-Life'a 2 shooter czy raczej „siekaacz” (bo jak nazwać grę, w której rąbiemy głównie mieczem?) ma sprawić, aby fani M&M przekonali się również do perspektywy pierwszoosobowej. Tym razem fabuła rozgrywa się osiemnaście lat po wydarzeniach przedstawionych w HoMM V – gracz wciela się w postać młodego Sareth'a, wyrenowanego do walki z tytułowym Dark Messiahem (ciekawe, jak to przetłumaczy w polskiej wersji). Do wyboru trzy klasy: wojownik, mag i zabójca. Do walki wręcz posłużą miecze, kije, sztylety, a na dystans – łuki. W sumie 30 broni do wyboru. Jako mag natomiast uczymy się cały czas coraz to potężniejszych czarów. Podczas przemierzania krainy Ashan zmierzmy się m.in. z orkami, goblinami, nieumarłymi, trollami oraz smokami. Ubisoft oferuje nam też grę po Sieci, nawet do 32 graczy. A tam czeka nas np. tryb Crusader, który zapowiadany jest jako epicka walka pomiędzy ludźmi i nieumarłymi. Czyżby coś na kształt Alterac Valley z WoW? **[eld]**

SUPREME COMMANDER

Lata świetności erthesów chyba przemigły (jak wiadomo, moda co kilkanaście lat powraca, więc...), dziś rządzą i dzielą MMORPG-i, ale fani gatunku RTS narzekać mimo wszystko nie mogą.

Jednym z kilku, bardziej obiecujących tytułów, jest Supreme Commander: Forged Alliance. Osiadłszy w bliżej nieokreślonej przyszłości (fabuła i tak nie ma sensu, chodzi o to, by całkowicie zwrócić z ziemi przeciwnika) zapowiadany jest jako gra nowej generacji z niespotykanym dotąd rozmachem. Biorąc poprawkę na megalomanię twórców, Supreme Commander jawi się jako całkiem duży erthes z mnóstwem wielkich, opancerzonych okrętów, czołgów, piechotników i artylerii. Mimo że najbardziej rozpoznawalnym punktem SC mają być te olbrzymie, eksperymentalne jednostki, jednak w myśl hasła „mały może więcej” nie bez szans z nimi są nawet małe czołgi czy nawet pie-

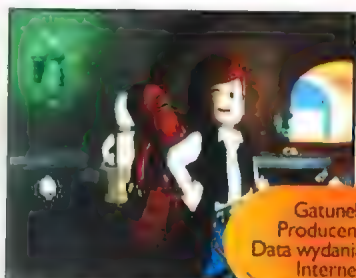
Gatunek: strategia
 Producent: THQ
 Data wydania: lato 2006
 Internet: <http://supcom.gaspowered.com>



choć. Wszystko leży w rękach gracza i jego zdolnościach taktycznych. Podobami się, że jest to erthes oparty na konwencjonalnej walce na ziemi, w powietrzu i na wodzie. No i jaka grafika! Ten niewiarygodny zoom... Naprawdę ładnie się prezentują te olbrzymie góry stali. Warto zapamiętać tytuł Supreme Commander, choć do jego premiery pozostaje jeszcze trochę czasu. **[eld]**

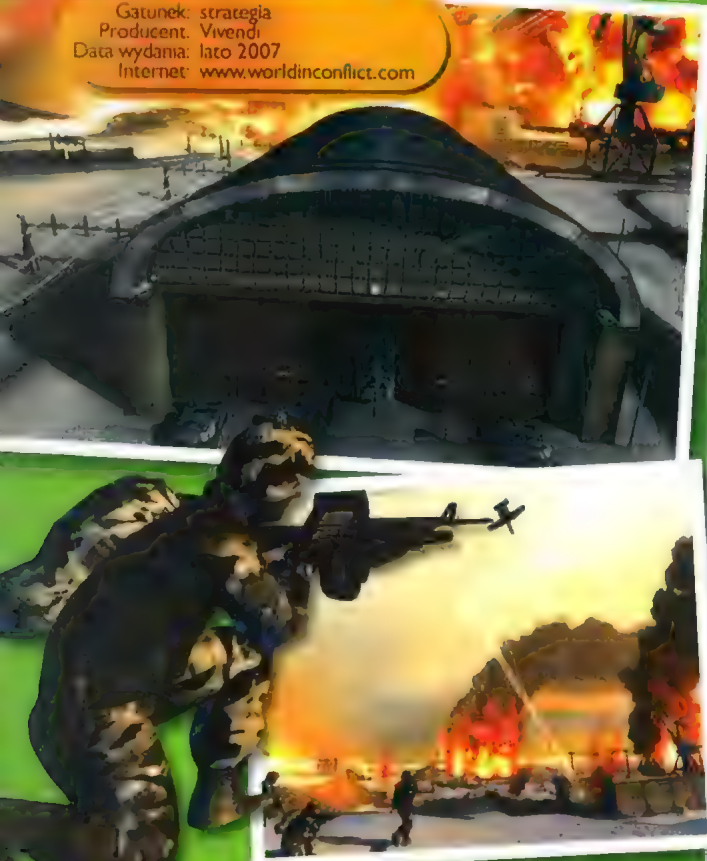
LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

W redakcji jakiś czas temu ukuło się trochę złośliwe powiedzonko, że jedyną udaną i najlepszą grą ze świata Star Wars jest właśnie LEGO Star Wars. Trzeba obiektywnie przyznać, że nie jest to do końca nieprawda. Ta sympatyczna gra akcji, w zasadzie jej parodia, sprawiła, że człowiekowi jakoś łatwiej było przeżyć klęskę filmowych trzech pierwszych części „Gwiezdnych Wojen”. LucasArts w przypadku LEGO SW postanowiło pójść za ciosem i po wakacjach zobaczymy sequel. Wart, by weń zagrać, chociażby z uwagi na to, że tym razem fabuła powstała na bazie oryginalnej, jakże wspaniałej trylogii. Dlatego w LEGO SW II ujrzymy wszystkie znane nam z epizodów IV-VI lokacje i co najważniejsze – zagramy naszymi ulubionymi bohaterami. Do wyboru będą m.in. Luke, Leia, Vader, Yoda, Obi-wan, Lando itd. Nowością w sequele jest możliwość budowania pojazdów (np. AT-ST!) i wierzchołców (bantha!), aby nie przemierzać etapów na własnych nogach. W trybie Free Play można będzie zaszaleć i zniszczyć Gwiazdę Śmierci przy użyciu TIE Fighter'a lub uczynić z Boby Fetta przywódcę Rebeliantów. W porównaniu do „jedyńki”, LEGO SW II będzie się charakteryzować jeszcze większą dawką absurdu i humoru. Kto widział filmiki, na pewno zrywał boki ze śmiechu. **[eld]**



Gatunek: akcja
 Producent: Travellers Tales
 Data wydania: jesień 2006
 Internet: www.lucasarts.com

Gatunek: strategia
Producent: Vivendi
Data wydania: lato 2007
Internet: www.worldinconflict.com



WORLD IN CONFLICT

W *World in Conflict* autorzy proponują nam alternatywną historię Zimnej Wojny. Mur Berliński nigdy nie runął, a w roku 1989 Związek Radziecki zaatakował Europę i USA. WIC to starcie dwóch potężnych sił na lądzie i w powietrzu. W grze zobaczymy autentyczne jednostki, jakimi dysponowały dekadę temu Związek Radziecki, USA i NATO. Będą to czołgi, helikoptery, samoloty oraz jednostki piechoty. Kampania single player została oparta na scenariuszu amerykańskiego pisarza i publicysty Larrego Bonda. Tryb multiplayer oparto na serwerach Massgate, pozwoli on na grę szesnastu graczom. Walczyć można „wszyscy przeciw wszystkim” lub zespołowo. *World in Conflict* powstaje na silniku Masstech i wystarczy popatrzeć na screen, by się przekonać, że może to być majstersztyk. Te wszystkie detale i wybuchy są naprawdę piękne. Każdy element mapy można ponoć zniszczyć, bez względu na to, czy jest to budynek, drzewo czy pojazd. [eld]



Gatunek: Akcja/cRPG
Producent: Raven Software/Beenox
Data wydania: IV kwartał 2006
Internet: www.marvelultimatealliance.com



MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Fani komiksów Marvela otrzymają wkrótce od Ravena (twórcy m.in. *X-Men Legends*) nowy łakomy kąsek. Tym razem dostaniemy pod rozkazy drużynę złożoną spośród ponad 20 marvelowskich superbohaterów (m.in. Spider-Man, Thor, Wolverine, Elektra, Ghost Rider, Captain America, Thing). Zostanie ona przedstawiona zjednoczonym siłom zła pod dowództwem Doktora Dooma. W sumie w grze wystąpić ma 140 postaci znanych z kart marvelowskich komiksów! Raven rozbuduje w grze założenia znane z serii *X-Men Legends*. Wprowadzono nowe ciosy, kombosy i blok (w ogóle walka będzie tu podstawą rozgrywki), znacznie rozszerzono możliwości zarządzania drużyną i dostosowywania jej do własnych upodobań (np. dobór pojazdów). Wprowadzono sporo smaczków urozmaicających zabawę (np. możliwość kontrolowania gałką analogową tarczy rzuconej przez Kapitana Amerykę). Oprawa będzie połączeniem nowoczesnych wodotrysków z klimatem komiksowej kreski. Dostaniemy też tryb multiplayerowy, w którym będziemy mogli współzawodniczyć lub współpracować. [Cormac]

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Bez dwóch zdań jeden z najważniejszych tytułów tegorocznego E3.

Głównie ze względu na liczną rzeszę fanów C&C. Rzecz dzieje się tym razem w roku 2047. W trybie gry dla jednego gracza mamy trzy kampanie. Po jednej dla każdej strony konfliktu, bo tym razem ujrzymy trzy frakcje: GDI (Global Defense Initiative), Brotherhood of Nod i... chyba rasę Obcych, szczegółowych danych brak. Przy okazji kampanii warto wspomnieć, że w niektórych przypadkach zastosowano rozwiązanie podobne do tego znanego już z *Blitzkriega 2* czy *Tiberium Sun*, np. możliwość wyboru kolejnej misji. Klimat rozgrywki i przede wszystkim fabuły mają podgrzewać cut-scenki z udziałem żywych aktorów. Nowalijką jest natomiast wpływ warunków pogodowych, a raczej tytułowego Tiberium na rozgrywkę. To substancja pochodzenia pozaziemskiego, która rozprzestrzenia się po kuli ziemskiej, a wywołuje przy tym burze jonowe, które m.in. uniemożliwiają korzystanie ze sprzętu elektronicznego. I tu ciekawostka – gracz będzie miał wpływ na rozprzestrzenianie się Tiberium, a tym samym warunki pogodowe. Jak to bywa w przypadku sequeli, pojawi się mnóstwo nowych jednostek, a także zostanie poprawiona AI komputera. Jedyne, co może budzić niepokój fanów, to grafika *Tiberium Wars*. Niby nie wygląda najgorzej, ale widać, że gra powstała na leciwym silniku SAGE (Strategy Action Game Engine), który już cztery lata temu wykorzystano do stworzenia C&C: Generals. To straszny kawał czasu i patrząc na to, co do tej pory pokazano, nie ma powodów do zachwytów. Jest tylko i aż dobrze. [eld]

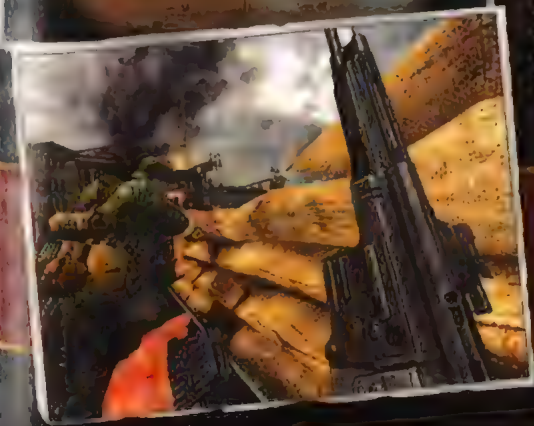
Gatunek: RTS
Producent: Electronic Arts
Data wydania: 2007
Internet: www.ea.com



ASTAŁA NOWA JAKOŚĆ WŚRÓD WIELOOSOBOWYCH STRZELANIN WOJENNYCH!

RED ORCHESTRA™

OSTFRONT 41-45



- weź udział w ogromnym konflikcie zbrojnym, który miał miejsce na Wschodnim Froncie II wojny światowej;
- opowiedz się za jedną z dwóch stron konfliktu – niemiecką lub radziecką;
- użyj jednej z dziesiątek broni z realistycznie odwzorowanego arsenału, walczyć za kierownicę ciężarówek, jeepów lub pokieruj swoim własnym batalionem czołgów;
- walczyć w sieci z graczami z całego świata lub trenuj lokalnie na komputerze szlifując swoje umiejętności;
- profesjonalna polska wersja z napisami lub angielska do wyboru w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN** już w lipcu!

„Wojna na całego. Światowy konflikt to nie strzelanie do teksturowych tarcz. Red Orchestra w końcu przelamuje marte, młde schematy!”

GameRanking – 90%

„Producenci Tripwire może czuć się dumny z Red Orchestra: OstFront 41-45, gry która kończy ze schematem płowych strzelanek i pokazuje, w co każdy prawdziwy miłośnik FPS powinien od teraz grać!”

GameSpy – 80%

Oceny:

- IGN - 85%
- GameSpot - 79%
- PC Gamer UK - 83%
- Worth Playing - 86%

Już w lipcu!



<http://www.redorchestragegame.com/>



KUPIJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenoga.pl



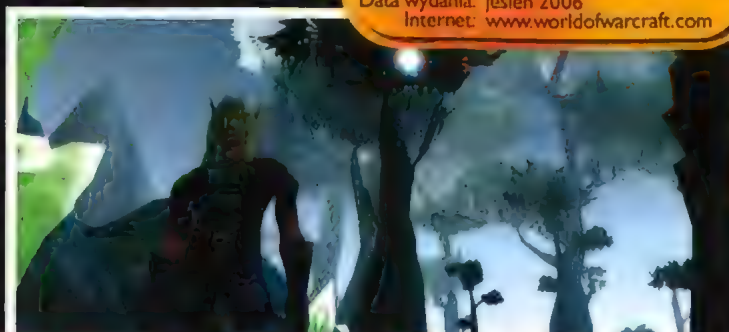
WORLD OF WARCRAFT

THE BURNING CRUSADE

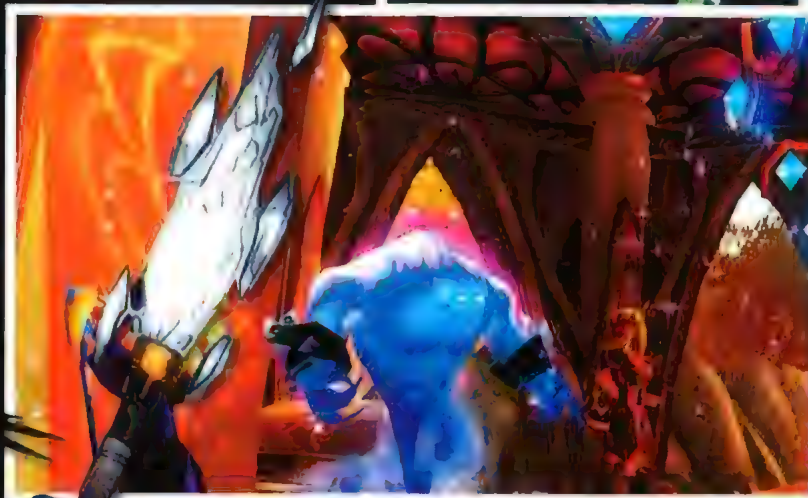
Wiele lat minęło, odkąd na Górze Hyjal połączone siły Przymierza i Hordy pokonały Płonący Legion. Ale względny spokój nie może trwać wiecznie, a jak wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, sielanka zakończy się jeszcze w tym roku, gdy w okolicach świąt do sprzedarzy trafi pierwszy płatny dodatek do najpopularniejszego (a więc i najlepszego) MMORPG-a wszech czasów.

Zmiany, jakie ma wprowadzić The Burning Crusade, zapowiadają się niezwykle smakowicie. Zwiększony zostanie na przykład maksymalny poziom postaci – do 70, a to

oznacza nowe talenty i nowe umiejętności. Gracze dostaną także do wyboru dwie nowe rasy: Blood Elves oraz Draenei, a na śniadków oczekiwać będzie zupełnie nieznany kontynent – znajdujący się za Mrocznym Portalem Outland, z nowymi questami, podziemiai, latającymi wierzchowcami, setkami potworów i przedmiotów. Pojawi się również nowa profesja – Jewelcrafting, oraz przedmioty, w które będzie można takie magiczne klejnoty wsadzać (pamiętacie Diablo II?).



Gatunek: MMORPG
Producent: Blizzard
Data wydania: jesień 2006
Internet: www.worldofwarcraft.com



otworzył Mroczny Portal i umożliwił atak Płonącego Legionu na Azeroth.

Z rzeczy nie mniej ważnych, a bardziej technicznych, warto również wspomnieć, że wraz z pojawieniem się dodatku wszystkie Realmy zostaną przeniesione na nowe serwery, co nie tylko umożliwi powiększenie limitu graczy o 25% (bo o tyle też poszerzy się dzięki dodatkowi Azeroth), ale powinno także ostatecznie rozwiązać problem zdarzających się cały czas lagów. Warto również wspomnieć o zapowiadanych dużych zmianach w PvP (ponoć czeka nas prawdziwa rewolucja) i standardowym dla Blizzarda podejściu do daty wydania.

Do tego dochodzi otwarcie Caverns of Time, dzięki czemu będzie się można cofnąć w przeszłość i wziąć udział w największych wydarzeniach z historii świata Warcraft. Epicka bitwa na Górze Hyjal, upadek królestwa Lordareon – mamy na własnej

skórze przekonać się, jak to było naprawdę! Na śniadków czekać będzie również położona w Outland Hellfire Citadel, służąca Hordzie jako baza wypadowa w trakcie pierwszej i drugiej wojny (a także nowej inwazji) oraz położona w pozabawionym życia Deadwind Pass była siedziba Medivha, wieża Krazhan. To właśnie ten potężny mag, opętany przez Sargerasa Niszczyciela Światów,

Bo choć jako najbardziej prawdopodobny podawany jest okres świąteczny, całkiem możliwe, że premiera będzie miała miejsce kiedy indziej. W końcu firma znana jest z wydawania gier dopiero wtedy, gdy są one naprawdę skończone, a przy dochodzącej obecnie już do 7 milionów liczbie aktywnych graczy tym bardziej nie mogą sobie pozwolić na wpadkę. Pozostaje więc cierpliwie czekać, choć dzięki nowym rzeczom i patchom pojawiającym się nieustannie w Azeroth czekając na Płonący Legion na pewno nie będziemy się nudzili. [AU]



Gorąca przygoda na Karaibach

AGE OF PIRATES

OPOWIEŚCI Z KARAIBÓW

- Wszystko czego spodziewałbyś się po pirackim połączeniu gry RPG i taktycznej bitwy morskiej!
- Zatapianie statków, eskortowanie ważnych person, plądrowanie dobytku, handel, zarządzanie flotą i wiele więcej!
- Niespotykana w grach tego typu grafika i swoboda ruchu, zarówno na wodzie, jak i na lądzie oraz tryb gry dla wielu graczy!
- Walcz przy pomocy dział i zatapiaj wrogie statki lub dokonaj wymiany zdań bezpośrednio z przeciwnikiem przy pomocy broni białej!
- profesjonalna polska wersja z napisami w rewolucyjnej cenie **29,90 PLN** już wkrótce!

„W końcu prawdziwa kontynuacja kultowych Sea Dogs!
Ahoj Port Royale, witaj Tortugo,
bądź pozdrowiona czarna bandero!”

Ocena: 90%



www.ageofpirates.cenega.pl

Już wkrótce!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



PRODUCENT: TECHLAND
WWW.TECHLAND.PL
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007

HUT SĘDZIMIR | TEN CHROME NIE BĘDZIE CHROMY

► Big Boss. Bardzo, bardzo BIG.

CHROME 2

Seria Chrome, choć stanowi jedną z najbardziej znanych prób stworzenia dobrego polskiego FPS-a, jak do tej pory nie pokazała w pełni swojego potencjału. Pierwszy Chrome pojawił się w naszym kraju w mocno za-
bugowanej wersji, Chrome SpecForce zaś był średnio udanym tytułem, w którym, jak się zdaje, chodziło tylko o to, by szybko wykorzystać gotowy, całkiem niezły engine.

Anonsowny jednak po raz pierwszy na tegorocznych targach E3 Chrome 2 zapowiada się na produkcję, która odmieni złą passę serii. Rzecz najważniejsza i ta, o której napisać trzeba na początku, to przeciwnicy, z jakimi przyjdzie nam walczyć w Chrome'le 2. Większość z nich będzie typowa – ale między innymi a sekwencją końcową przyjdzie nam też przeżyć kilka niesamowitych pojedynków z ogromnymi maszynami bojowymi. „Ogromnymi” to zresztą zbyt małe słowo – te wojenne maszyny będą osiągały wysokość... kilkuset metrów! Prezentacja Chrome'a 2 przygotowana przez Techland pozwala rozegrać taki pojedynek i rzeczywiście kolosalna postać przeciwnika góruje nad graczem w sposób niewiarygodny, wywołując niezwykle uczucie bezsilności i przytłoczenia.

Z kolosami będzie jednak można wygrać. Jak? Walka z każdym z nich będzie wymagała zmysłu obserwacji i wypatrywania tych punktów w konstrukcji maszyny, które wydają się podatne na ostrzał. W walce pokazowej trzeba było najpierw zniszczyć kilkanaście działek zainstalowanych na ramionach-pałkach robota, następnie wdrapać się na niego do połowy, korzystając z linki z hakiem i wyciągarką, a następnie zniszczyć mechanikę jednego z jego kolan, po czym gigant walił się na ziemię, wstrząsając całą okolicą.

Z ciała do ciała

Kolejnym ciekawym pomysłem ma być możliwość przenoszenia się między ciałami – bohater nie będzie ograniczony tylko do własnego i będzie mógł np. wcielić się w przeciwnika. Podczas pokazu trzeba było skorzystać z tej możliwości i wejść w ciało inżyniera, który jako jedyny mógł przekroczyć bez żadnych konsekwencji pole siłowe otaczające wielkiego mechanicznego walkera.

Duża swoboda i nielinowość – to jeden z głównych celów, jakie programiści z Techlandu sobie założyli. Poza wielowątkową fabułą będzie to również widoczne w samej konstrukcji map, które mają przypominać rozległe przestrzenie gier z gatunku MMORPG. Co więcej, otoczenie ma być interaktywne i będzie to interaktywność na bardzo wysokim poziomie – każde drzewo, krzew czy nawet źdźbło trawy będą się zachowywały w realistyczny sposób, zgodnie ze złożonym i zbliżonym do rzeczywistości modelem zaimplementowanej w grze fizyki.

Technologiczny wypas

Produkcję tę napędzać będzie najnowsza wersja Chrome Engine, dostosowana do możliwości najnowszych kart graficznych i rosnących oczekiwań graczy. Wśród efektów, które pojawią się w grze na pewno, są m.in. 64-bitowy HDR (pozwala na fotorealistyczną grę światła), rozwiązania zwiększające jakość tekstur (virtual displacement mapping, multi-bump mapping), szereg patentów zwiększających realizm dynamicznego cieniowania czy efekty nakładane w procesie tzw. post-processingu (powietrze drgające pod wpływem ciepła, zmiany głębokości pola widzenia itd.).

Wśród gier – przynajmniej tych, o których już wiemy – jakie powstają w Polsce, Chrome 2 zapowiada się chyba najciekawiej. [GDA]

► I te małe....

►...I te duże. Wszystkich giwerą wykurzę!

IDŹ NA FRONT!

MAGIA KONTRA TECHNIKA



POGOŃ ZA WŁADZĄ WPROWADZA CHAOS W KRAINIE AIO. NADCIĄGA WIDMO OSTATECZNEJ ZAGŁADY... NAPRZECIW SIEBIE STAJĄ UZBROJONA W NIEZWYKŁE WYNAŁAZKI ARMIA VINCICH ORAZ ZASTĘPY ALINÓW, DLA KTÓRYCH NAJPOTĘŻNIEJSZĄ BRONIĄ JEST MAGIA.

KTÓRĄ STRONĘ WYBIERZESZ?

www.gram.pl/alin_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-88-88*

www.gram.pl/vinci_army

BIURO REKRUTACJI: 0-22-427-55-55*

Wybierz swoją stronę. Zadzwoń, weź udział w wojnie psychologicznej i wygraj atrakcyjne nagrody! Szczegóły na

* Koszt wg cennika operatora

Magia kontra Technika. Twórcy Rise of Nations przedstawiają nowy wymiar gier RTS!



**DO WYGRANIA
SUPER LAPTOP!**

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS

**EDYCJA
KOLEKCYJNERSKA**



Tylko w sklepie gram.pl czeka na Ciebie wyjątkowa Edycja Kolekcyjna Rise of Legends. W jej skład wchodzi:

- Unikalna, rozstawna pudełko, opracowane przez Vincich
- Cztery płyty CD z polską wersją gry • Bonusowa płyta zawierająca m.in. detalską dźwiękową i film przedstawiający świat gry • Dwustronny plakat
- Mapa świata gry • Obszerna instrukcja • Drukowany poradnik

Więcej informacji na stronie <http://sklep.gram.pl/rol>.

W SPRZEDAŻY
OD 8 LIPCA!

12+

99⁹⁰

PL

CD PROJEKT

gram.pl

Microsoft
game studios

BIG
HUGE

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Więcej informacji znajdziesz na stronie www.gram.pl/info

Dotywnia Gwarancja

Uszkodzone nośniki wymienisz za darmo, bez podania przyczyny.



Wirtualne Pieniądze

Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier



Użytki (używane gry)

Gdy już ukończysz grę, możesz ją oddać innym graczom

PRODUCENT: TECHLAND
WWW.TECHLAND.PL
DATA PREMIERY: IV KWARTAŁ 2007

HUT SEDZIMIR WYSP(A) ŻYWYCH TRUPÓW

Nie martw się,
i tak już byłeś
martwy...

Zombi też lubią
grillować, a co?

Łódź, epizod 5. Na
pierwszym planie Locke.

DEAD ISLAND

Żywe trupy ciągle w modzie. Do kilku oczekiwanych gier o zombiakach dołączyła ostatnio kolejna produkcja zatytułowana *Dead Island*. Warto zwrócić na nią szczególną uwagę także dlatego, że gra powstaje w polskim Techlandzie.

Dead Island to tytuł, który ma sporo do zaoferowania. Przede wszystkim klimat. Głównym bohaterem gry jest facet, któremu los zdaje się nie sprzyjać – miodowy miesiąc spędzany na jachcie przerywa sztorm, po którym pechowy pan młody budzi się na nieznaną sobie, pozornie opuszczonej wyspie. Przebudzenie potwierdza tezę o tym, że los postanowił go doświadczyć – w kilka chwil po ocknięciu się bohater zauważa kilka zdeformowanych postaci, które zdają się jeść ludzkie mięso... Uciekanie przed niebezpieczeństwem będzie jednym z głównych zadań gracza – liczba przeciwników ma być dużo większa niż dostępnej amunicji, a w niektórych momentach rozgrywki naraz na ekranie pojawi się trzydzieści, czterdzieści, nawet więcej żywych trupów.

Amunicja i broń

Nic dziwnego, że bezpośrednia walka z takimi silnymi zombich raczej w żadnych okolicznościach nie będzie dobrym pomysłem. Programiści jednak zadbałi o to, by pomysłowi gracze

mogli ułatwić sobie zadanie – wykorzystali przy tym **model fizyki i bardzo interaktywny świat gry**. Trupiaki będzie można zabijać (...ponownie), np. spychając na nich głazy czy ciężkie skrzynie z urwisk. Inny sposób radzenia sobie z większymi grupami przeciwników to turlanie w stronę wroga eksplodujących beczek i strzelanie do nich wtedy, gdy eksplodują ma szansę spowodować największe obrażenia.

Dead Island ma korzystać ze wszystkich dotychczasowych efektów wprowadzonych do Chrome Engine (silniczek, na którym gra będzie chodzić) i kilku nowych rozwiązań. W niemal już gotowym *Cal of Juarez* udało się zaprogramować realistyczne zachowanie się ognia, tutaj dojdzie do tego **elektryczność** – będzie można np. wrzucić kabel pod napięciem do zbiornika z wodą, w którym brodzą żywe trupy – i sprawić w ten sposób, że staną się one już w 100% martwymi trupami. Podobnie jak w *Chrome'ie*, pierwszej grze Techlandu należącej do gatunków FPS, będzie tu można również sterować różnymi pojazdami, w tym także maszynami budowlanymi.

Klimat i grafika

Oprawa graficzna *Dead Island* już teraz prezentuje się znakomicie – gra wykorzystywać będzie wszystkie efekty pixel shadinga 3.0, HDR itd. Programiści pracują również nad systemem, który w wiarygodny sposób odzwierciedlałby obrażenia zadawane zombiakom – łamanie kości, miażdżenie czaszki i inne podobne okropieństwa. To w tym akurat tytule o tyle ważne, że w arsenale gracza znajdują się nie tylko broń palna, ale i „brońie improwizowane”, czyli oderwane deski, łopaty itd.

Ekipa pracująca nad *Dead Island* jest dobrze przygotowana do zadania, jakie przed nimi staje – dokładnie przeanalizowali najważniejsze filmy o żywych trupach (w tym przede wszystkim klasyczne produkcje George'a A. Romero „*Noc żywych trupów*”, „*Świt żywych trupów*” i „*Dzień żywych trupów*”) oraz wydane dotychczas gry traktujące o zombiakach. Między innymi właśnie dlatego zdecydowano się na lin'owy scenariusz i strukturę gry, w ramach której gracz przechodzi poziomy w ustalonej kolejności (tylko gdzieś tam będzie możliwość wybrania konkretnej ścieżki) – to sposób na utrzymanie klimatu zagrożenia, wrażenia samotności, napiętej atmosfery. A czy nie klimat wgrach o zombiakach jest najważniejszy? [CDA]

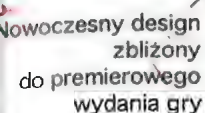
Potrzeba nam
tu świeżej krwi
– i to nie jest
przenośnia!



**FULL OPCJA
MAŁA KASA**

KAZDA GRA
TYLKO
19,99 PLN

KAŻDA GRA
TYLKO
19.99 PLN



Specjalne
grubsze pudełko
dotąd znane
z droższych
edycji gier

Atrakcyjne dodatki
na www.gram.pl
zarejestrowaniu gry

Obszerniejsza instrukcja oraz poradnik do gry drukowane na papierze kredowym

Wysokiej jakości
kolorowe nadruki
na płyty

Niezmienne niska cena 19,99 PLN
za jeszcze wyższą jakość!

extraklasyka.gram.pl

**NOWA EXTREMALNA
JAKOŚĆ**

Nowe rewelacyjne tytuły!
Przebiegi sprzedaży od 14 czerwca.

Patronami serii są:

onet.pl & skype



PRODUCENT: TIME GATE STUDIOS
WWW.WHATISFEAR.COM
DATA PREMIERY: PAŹDZIERNIK 2006

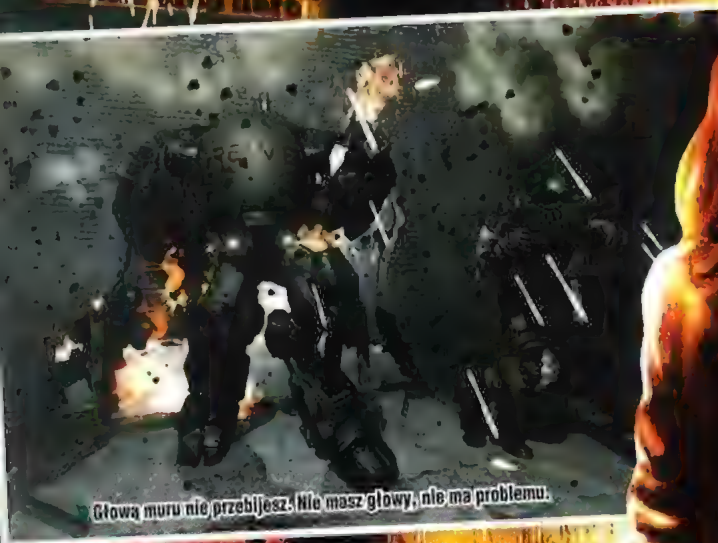
W 30 sekund po zakończeniu FEAR-a...

PIOTR DRZEWIŃSKI | STRZĘŻ SIĘ ALMY... PONOWNIE!

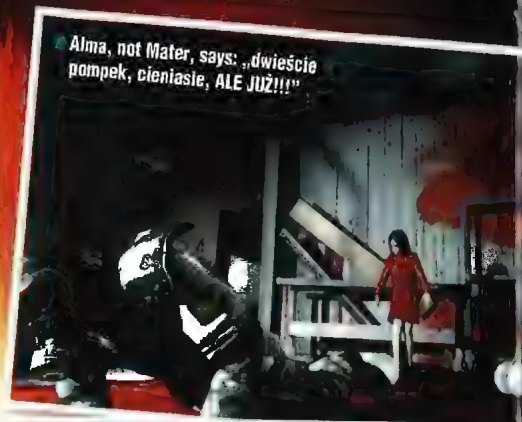
FEAR

FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

EXTRACTION POINT



Głowa muru nie przebijeś. Nie masz głowy, nie ma problemu.



Alma, not Mater, says: „dwieście pompek, cieniasie, ALE JUŻ!!!”



Gdy w automacie kończy się kawa, ludzie nieraz dostają świra...

FEAR Extraction Point będzie pierwszym oficjalnym dodatkiem do gry Monolith i, jak należy przypuszczać, zastrzyk kolejnej porcji grozy znowu sporo namiesza w świecie strzelanek.

Historia przedstawiona w dodatku zaczyna się dokładnie w 30 sekund po zakończeniu wersji podstawowej. Warto przypomnieć, że była nim gigantyczna eksplozja, która zniszczyła kompleks badawczy Origin wraz ze sporą częścią miasta Auburn. Filmik rozpoczynający dodatek ma pokazać katastrofę helikoptera, którym ewakuuje się superjednostka z eksplodującej bazy. Sam bohater, w bliżej niewyjaśnionych jeszcze okolicznościach (w Internecie można znaleźć różne wersje), unikł losu swoich towarzyszy...

...tu zaczyna się prawdziwa zabawa. Nasz bohater znajduje się sam na obcym niebezpiecznym terenie zrujnowanego miasta, znikąd nie mogące spodziewać się pomocy. Co gorsza, tym razem rolę się odwróciły – tak jak uprzednio to myślni polowali na szalonego dowódcę, teraz sami staliśmy się zwierzyną, a nasi przeciwnicy – łowcami.

Rzecz jasna, ponownie osiłą dramaturgii, wokół której pleść się będzie cała fabuła, jest Alma – budząca lęk dziewczynka w czerwonej spódnicy, postać rodem z japońskich filmów

jak „Ring” czy „Dark Water”, która i tym razem będzie nam ciągle mieszała szlaki. Jeśli powiemy, że nasz bohater będzie prześladowany przez liczne wizje i halucynacje, jasnym będzie, że mamy ten sam niepowtarzalny klimat jak w FEAR.

Dodatek rzuci nas w zupełnie nowe realia. Przenierzając kompleksy zniszczonego miasta, ujrzemy liczne opuszczone domy, ulice i centra handlowe. Oprócz dotychczasowych przeciwników, czyli żołnierzy i robotów bojowych, przyjdzie nam się zmierzyć z zupełnie nowymi wrogami, np. kryjącymi się w cieniu zjawami, atakującymi przeciwnika szponami. Powiększony także zostanie śmiertelność

arsenał gracza, między innymi o siejącego prawdziwe spustoszenie miniguna. Bez wątpienia dodatek obfitować będzie w liczne krwawe i widowiskowe sceny walk, z których zasłynęła podstawowa wersja.

Niestety gra będzie oferowała jedynie tryb single player, w którym na kampanię złoży się kilkunastu misji. FEAR Extraction Point jest tworzone przez grupę Time Gate Studios (autorów strategii Axis&Allies i Kohan), która współpracuje z autorami oryginału pod kątem zachowania ciągłości fabuły oraz pomysłów do gry. Premiera planowana jest na październik bieżącego roku. (CDA)

4 gramy

LEKKIE WIEŚCI Z CD PROJEKT

/NR. 2/2006/

/WWW.GRAM.PL/



RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Czy potwierdza się teoria Ericha von Dänikena?



SPELLFORCE 2

Elfy lansują nową modę!

9 NJUSY Z MIASTA

RYCERSKA SPRZEDAŻ HOMM V



Wielka ofensywa **Heroes of Might and Magic V** trwa! W ciągu niecałych dwóch pierwszych tygodni od premiery pobiliśmy polski rekord w ilości sprzedaży jednego tytułu w tak krótkim czasie. Początek całej akcji był nie mniej spektakularny!

Z nocy z 7 na 8 czerwca, warszawski Empik został przejęty przez waleczną kompanię rycerską. Oprócz opowieści z dalekich krajów przywieźli oni także skrzynie wypełnione skarbami – a w nich błyszczące pudełka z grą **Heroes of Might and Magic V**.

Nie obyło się bez drak! Choć biesiadny stół pękał w szwach a niewiasty oblegały mężnych wojów, nagle jeden z nich chwycił za oręż i z demonicznym wrzaskiem rzucił się na drugiego. Doszło do mroźnego krew w żyłach starcia, które szczęśliwie dla widzów, skończyło się wygraną jasnej strony mocy.

Oprócz tego, bohaterscy rycerze hojnie dzielili się innymi łupami wraz z gawiedzią. W konkursach wygrać można było sprzęt komputerowy oraz wartościowe książki. •

KONKURS RISE OF LEGENDS

Wielki konkurs naszego magazynu. Do wygrania **Edycja Kolekcjonerska Rise of Nations: Rise of Legends**. Aby ją zdobyć, wystarczy odpowiedzieć na pytanie:

Jak nazywają się grywalne rasy pojawiające się w grze **Rise of Nations: Rise of Legends**?

Odpowiedzi, wraz z adresem zamieszkania, prosimy przysyłać e-mailem na adres: 4gramy@cdprojekt.com. Na odpowiedzi czekamy do końca lipca.



9 /RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS/ PREMIERA: 14 LIPCA 2006 / CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/RISEOFLEGENDS/

RISE OF LEGENDS TWORZY HISTORIĘ?

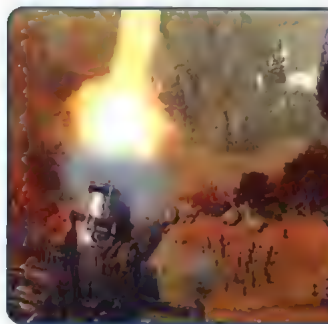
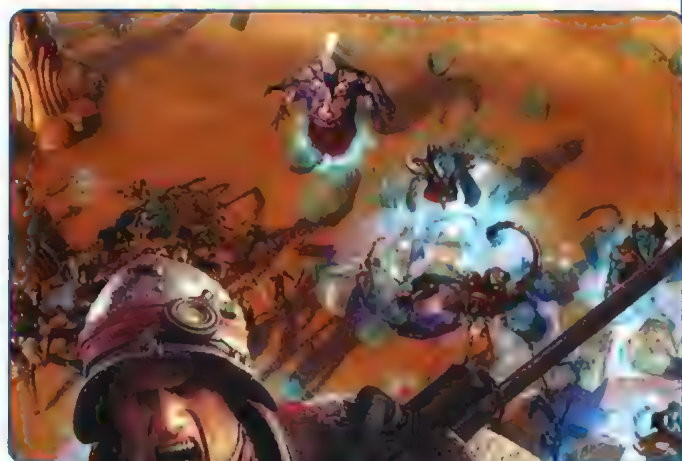
Cuotl nie pochodzą z Nazca

Milośnicy teorii powstania cywilizacji ziemskiej jako wyniku działalności sił z innej planety przez chwilę mieli swoje święto. Wychodząc z założenia, że **Rise of Nations: Rise of Legends** idzie dokładnie w ślady swej gry-matki, zaczęli już nadsyłać propozycje wsparcia finansowego dla studia Big Huge Games.

To zabawne nieporozumienie wynika z faktu, że **Rise of Nations** opowiadało o rozwoju największych cywilizacji ziemskich, zachowując niewiarygodny jak na gatunek RTS poziom dbałości o szczegóły historyczne. W **Rise of Legends** pojawia się zaś frakcja Obcych, którzy uzurpują sobie prawo do bycia traktowanymi jak bogowie przez narody silnie kojarzące się z cywilizacjami południowo-amerykańskimi. Dodawszy dwa do

dwóch, miłośnicy spiskowej teorii dziejów otrzymali jak zwykle dwadzieścia dwa i stwierdzili, że gra doskonale przyczyni się do popularyzacji teorii pewnego znanego szwajcarskiego pisarza i publicysty, ostatnio mocno skompromitowanego.

Przejęci swoją wizją bardzo późno zauważyli, że **Rise of Nations: Rise of Legends** nie rozgrywa się na Ziemi, jak jej poprzedniczka, lecz dla jej potrzeb stworzono zupełnie alternatywny świat, w którym to właśnie pojawiają się owi Obcy, kładąc podwaliny pod powstanie potężnej cywilizacji Cuotl. •



9 /TONY HAWK'S AMERICAN WASTELANDS/ PREMIERA: 22 LIPCA 2006 / CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/THAW/

4 GRINDY Z TONYM HAWKIEM

Ze względu na zbyt małe fundusze nie udało nam się przeprowadzić bezpośredniego wywiadu z legendarnym **Tonym Hawkiem**. W zamian za to, odbyliśmy rozmowę z niejakim **Olim Wróblem**, który podobno **Tonego**

zna, a co ważniejsze, grał już w **Tony Hawk's American Wasteland**.

Gram.pl: Podobno zna pan osobie **Tonego Hawka**.

Oli Wróbel: Jol, znam go prawie osobiście, czyli widziałem go w telewizji. Opowiadał o takich egzotycznych krajach.

Gram.pl: To chyba **Tony Halik**...

O.W: No może, kto by ich tam spaścił!

Gram.pl: Coż, różnica jest dość wyraźna. A jak podoba się gra?

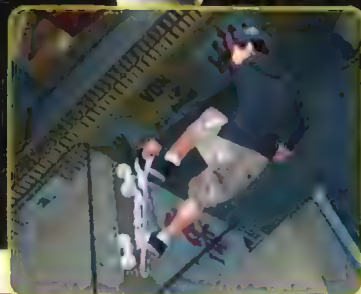
O.W: Czysty wypas! Nie dość, że śmigasz po całym LA na desce, to



jeszcze na BMX'a możesz wskoczyć. Zrobisz 50-50, kickflipa i jest jazda! A jak ci się uda kombosa strzelić to wszystkie panny twoje. Gdy się ciuch znudzi to mały szoping i od razu nowy look masz. To jest to brachu, mówię ci, a poza tym.

Gram.pl: Dzięki ziom za nawijkę.

Najprawdopodobniej **Oli** pojawi się na imprezie premierowej **THAW** 22 lipca w CH Blue City w Warszawie. •





/SPELLFORCE 2/ PREMIERA: 18 SIERPNIA 2006 / CENA: 99.90 PLN /
WWW.GRAM.PL/SPELLFORCE2 /



MODA NA ELFY

Mroczne elfki atakują!

Spellforce 2: Czas Mrocznych Wojen nadchodzi.

Kontynuacja świetnej mieszanki RTS i cRPG pojawi się już w sierpniu. Twórcy zapowiadają nową, wspianą fabułę. Oscylować będzie ona w okolicach mrocznych elfów oraz nowej rasy – Shaikan.

Oprawa graficzna także ma wgniatać w ziemię. Czy ma to jakieś wymierne korzyści dla graczy? Oczywiście! Będzie znacznie wię-



cej na wpół roznegliżowanych mrocznych elfek! W tym sezonie przewidziane są gorseciki, które spodobać się raczej słuchaczom gotyckiego rocka. Dla bardziej tagodnych gustów pozostają jednakże elfki z Przymierza Świata, które dzięki nowym technologiom będą wyglądać jeszcze ponętniej niż dotychczas. Szczęśliwie nie



przewiduje się wydłużenia uszu. O innych wypukłych częściach ciała twórcy milczą, ale my wiemy swoje. Rasa Shaikan, w której żyłach płynie kapka smoczej krwi, także będzie wyglądać bardziej ludzko. Na szczęście nie dostaną oni ogonów, ani skrzydeł, gdyż zbyt to godziło by to w estetykę graczy.

Elementy RPG, czyli kreacji i tworzenia postaci w grze zostaną rozwinięte bardziej niż w pierwszej części. Niestety, funkcja powiększania biustu elfek nie wejdzie do oficjalnej wersji gry. Pozostaje tylko czekać aż Rosjanie, doskonali w takich sprawach, wypuszczą odpowiednią modyfikację. •



**/TRUE CRIME:
NEW YORK CITY/**

PREMIERA: 20 LIPCA 2006 /
CENA: 99.90 PLN /
WWW.GRAM.PL/TRUECRIME /

TAJNA BROŃ POLICJI



Marcus w Warszawie

Marcus Reed, czarnoskóry glin z Nowego Jorku, od lipca ma się zabrać za zaprowadzenie porządku w stolicy. Znany z biegłości w posługiwaniu się bronią palną i równą biegłością w mało parlamentarnych odzywkach policjant, zdobył sławę walcząc z gangami i małą w „Wielkim Jabłku”. Jego mroząca krew w żyłach histona stała się podstawą dla gry True Crime: New York City.

Marcus nie chciał ujawniać swojego planu rozprawienia się ze zorganizowaną przestępczością. Z tego co udało nam się dowiedzieć nieoficjalnymi kanałami, chce dla niepoznaki zapisać się do Młodzieży z Czech Polskiej. Może dzięki temu dowiemy się, kto dowodził atakiem na transport z grą Heroes of Might and Magic V, o którym mogliście przeczytać w poprzednim numerze. •



/TITAN QUEST/ PREMIERA: 13 LIPCA 2006 / CENA: 99.90 PLN / WWW.GRAM.PL/TITANQUEST /

A(UTE)NTYCZNA DRAKA

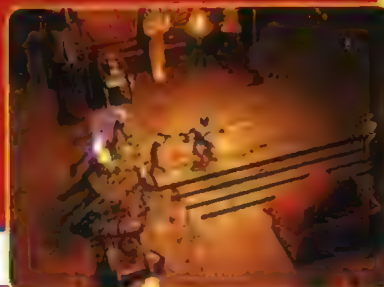
Fotomkowie „Herculesa”?

Titan Quest to nowe, można powiedzieć mitologiczne Diablo. Nieoficjalnie i po cichu mówi się, że może być oparte na kanwie znanego widzom Polsatu serialu „Hercules”.

Jak na bohatera przystało, nasz bezimienny heros zwiedzi nie tylko Grecję. Przyjdzie mu na przykład skutecznie małe Le Parkour na Wielkim Murze w Chinach. Można będzie także ograbić parę egip-

skich grobowców. Dla wielkich zbieractwa przygotowano ponad 1000 różnych przedmiotów i broń, które będzie można wypróbować aż na 85 typach przeciwników. Niewiadomy jest udział bogów w rozgrywce. Zeus zdemontował plotkę, jakoby główny bohater gry był nieslubnym dzieckiem jego i kozy Almatel, acz nasi informatorzy mają ponoć na to dowody, tyle że zapomnieli zabrać je z domu. Kevin Sorbo, filmowy heros

również odmówił komentarzy. Nie będzie on podkładał głosu pod wół, którego trzeba uratować w jednej z misji. Nie wspominając o samym bohaterze Titan Quest. •



sklep.gram.pl

LIPIEC 2006

TOPID (BESTSELLERY)

- 1  **Heroes of Might & Magic V (PC)**
cena: 99,90 zł - 89,90 zł
- 2  **World of Warcraft (PC)**
cena: 199,90 zł - 189,90 zł
- 3  **Baldur's Gate II + Tron Bhaala (PC)**
cena: 19,99 zł - 9,99 zł
- 4  **Guild Wars: Factions (PC)**
cena: 129,90 zł - 119,90 zł
- 5  **Diablo II Złota Edycja (PC)**
cena: 59,90 zł - 49,90 zł
- 6  **Kroniki Riddicka (PC)**
cena: 19,99 zł - 13,99 zł
- 7  **Guild Wars (PC)**
cena: 129,90 zł - 119,90 zł
- 8  **Total Overdose (PC)**
cena: 49,90 zł - 13,90 zł
- 9  **Heroes III - Złota Edycja (PC)**
cena: 19,99 zł - 13,99 zł
- 10  **Gothic II (PC)**
cena: 19,99 zł - 13,99 zł

* Każdy z tych tytułów możesz kupić taniej korzystając z Wirtualnych Pieniędzy, które znajdziesz we wszystkich grach komputerowych wydawanych przez CD Projekt.

Więcej informacji na stronie: www.gram.pl/info

9

/EXTRA KLASYKA NEXT/ CENA: 19,99 PLN / PREMIERA: 22 CZERWCA 2006 /
EXTRAKLASYKA.GRAM.PL

SENSACJE XXX

Warszawa, lipiec 2006. Tego pięknego letniego dnia nic nie wskazywało na to, jakie tajemnice zostaną ujawnione. Kiedy Mariusz D. otworzył potężne drzwi do krypty mieszczącej archiwum eXtra Klasyki next nie miał jeszcze pojęcia, co tam znajdzie i jakie będzie to miało konsekwencje dla świata. Jednakże, kiedy jego wzrok padł na nieoczekiwanie przykurzone pudełko, od razu wiedział, że trafił na coś niesamowitego. Pozycje takie jak **Children of the Nile**, **Colin McRae Rally 04**, **Empire Earth Złota**

Edycja, **The Punisher**, **Tribes: Zemsta**, **Zeus: Pan Olimpu Złota Edycja** niosły ze sobą zbyt wiele wspomnień - by pozostawić je samym sobie.

Przez wiele lat gry te, zwane "Pożeraczami Czasu", leżały ukryte przed wzrokiem postronnych. Nie bez powodu. W dniach swej świetności te tytuły wprowadziły wiele zamieszania w życiu publicznym. Były wtedy i wciąż pozostają materiałami niezwykle niebezpiecznymi. Powodują na tychmiastowe uzależnienie. Osoba grająca na wiele godzin traci kontakt z rzeczywistością.

Prawdopodobnie dlatego właśnie nie wahał się długo. Nie niepokoiony przez nikogo, opuścił pilnie strzeżone pomieszczenia niosące te niezwykle cenne pozycje. Gdzie wtedy była ochrona? Czemu nie zadziałały zabezpieczenia? Te py-



tania nie mają już jednak znaczenia. Nawet jeżeli znajdą się winni i zostaną ukarani to nic nie wynagrodzi strat moralnych, które poniosła konkurencja. W momencie kiedy tytuły te pojawiły się na rynku. Pozostają jeszcze tylko dwa pytania: Czy Mariusz D. wiedział jakie konsekwencje niesie ze sobą wydanie tych gier w tak skandalicznie niskiej cenie? Oraz przede wszystkim gdzie są pozostałe tytuły które zginęły z Archiwum XXX? Czy również niebawem pojawią się na rynku i czy można do tego dopuścić, wszak wśród nich był **Heroes of Might & Magic IV**.



9

/PLAN WYDAWNICZY/

LIPIEC 2006

- 13 lipca: **Titan Quest**; 99,90 zł
- 14 lipca: **Rise of Nations: Rise of Legends**; 99,90 zł
- 20 lipca: **Tony Hawk's American Wasteland**; 99,90 zł
- 20 lipca: **True Crime: New York City**; 99,90 zł

SIERPIEŃ 2006

- 18 sierpnia: **SpellForce 2: Czas Mrocznych Wojen**; 99,90 zł

DALEJ W 2006

- **Dark Messiah of Might and Magic**; 99,90 zł
- **Gothic 3**; 99,90 zł

NADCHODZI ERA WIELKICH BOHATERÓW!

Tylko w Polsce
gra SpellForce 2 ukaże
się w wyjątkowym wydaniu!
W jego skład wchodzi:

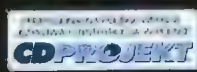
- ♦ Polska wersja gry
SpellForce 2 na DVD
- ♦ Prezent – pierwsza część gry
SpellForce w polskiej wersji
językowej na CD
- ♦ Ogromny, liczący prawie
200 stron, drukowany
poradnik do gry

SpellForce 2

CZAS MROCNÝCH WOJEN

Premiera 18 sierpnia 2006!

Więcej informacji oraz możliwość zakupu na www.gram.pl/SpellForce2



SPORE



W szanującym się towarzystwie – wysokolevelowych graczy World of Warcraft czy specjalistów od taktyki w Counter-Strike'u – przyznanie się do grania w The Sims nie uchodzi. To jednak właśnie ta traktowana pobłażliwie seria znalazła na całym świecie aż 60 milionów nabywców. Nic dziwnego, że z nowym dziełem jej twórcy, Willa Wrighta, związane są Spore oczekiwania...

Prawdę

mówiąc, było to nieuniknione. Jeśli wziąć pod uwagę cały dotychczasowy dorobek Willa Wrighta i założonego przez niego studia Maxis, dojść do tego – prędzej czy później – musiało. Po SimCity, symulacji funkcjonowania współczesnych metropolii; SimEarth, w której w subtelny sposób można było wywoływać zmiany klimatyczne na naszej planecie; SimAnt, w którym mogliśmy obserwować zachowania organizmów prostych, a jednocześnie złożonych tak jak mrówki; wreszcie po The Sims, które z założenia było „wirtualnym życiem”, jedynym logicznym krokiem musiało być stworzenie gry, która łączyłaby wszystkie wcześniejsze doświadczenia i dokonania. Produkcji, która symulowałaby dosłownie wszystko. SimEverything? Dokładnie tak...

SimEverything!

Taki właśnie tytuł – SimEverything – Will Wright nadał roboczo idei, jaka pojawiła się w jego głowie mniej więcej dwa lata temu, w połowie 2004 roku. Dziś pomysł ten przybrał dużo bardziej konkretne kształty, a w międzyczasie otrzymał nową nazwę. Jaką? Spore – czyli zarodek. Coś, od czego wszystko się zaczyna. Już pod takim tytułem nowy projekt Wrighta został zaprezentowany światu na ubiegłorocznych targach E3, na których natychmiast zwrócił uwagę graczy i branżowych dziennikarzy, zdobywając szereg wyróżnień i laurów. W tym roku, w hali Convention Center w Los Angeles, Spore pokazano ponownie i choć właściwie niewiele zmieniło się w treści tej prezentacji (widać było po prostu, że przez dzielące oba pokazy dwanaście miesięcy programiści z powodzeniem zabraли się za realizację wstępnych założeń), gra znów zebrała sporą pulę nagród. Coraz częściej mówi się, że to najważniejsza, a przynajmniej najbardziej rewolucyjna gra w historii (tak piszą o niej m.in. prestiżowy amerykański magazyn „Electronic Gaming Monthly” i angielska branżowa „biblia”, pismo „Edge”). Co takiego ma Spore?



Ewolucja w pigułce

Powodów, dla których tytuł ten budzi aż takie emocje, jest co najmniej kilka. Przede wszystkim wpływa na to skala tej gry, bowiem pokazuje ona cały proces ewolucji od pojedynczej komórki po zaawansowaną technologicznie cywilizację w kilkunastu godzinach zwartej, logicznej, dostosowanej do wymogów grywalności rozgrywki. Interfejs i sposób sterowania, jakie gracz poznaje na początku zabawy, nie zmieniają się aż do jej końca, a jednocześnie na każdym etapie zabawy dają dużą swobodę w podejmowaniu decyzji, gwarantując jednocześnie pełną kontrolę nad światem gry.

Powód kolejny to oryginalny charakter tego projektu – jakkolwiek by nie patrzeć, wielkie PC-towe przeboje to niemal w 100% klony wcześniejszych produkcji, a prawdziwie nowatorskich pomysłów nie widzieliśmy na tej platformie... od czasu premiery The Sims w 2000 roku (poważnie – warto się nad tym szczerze zastanowić). Tymczasem Spore w całości składa się z mniejszych i większych „rewolucji”, a przy tym są to pomysły podporządkowane idei nadrzędnej – jak najwyższej grywalności. Nie bez znaczenia jest też to, że nowa produkcja Maxis ma wszelkie predyspozycje do tego, by powtórzyć, a nawet przebić sukces The Sims – a to wpłynie nie tylko na Willa Wrighta, jego studio czy wydające grę Electronic Arts, ale i na cały przemysł interaktywnej rozrywki.



Lekki początek...

O tych wyśrubowanych do granic możliwości oczekiwaniach łatwo jednak zapomnieć, gdy po raz pierwszy widzi się Spore w akcji. Dość prosta grafika (to celowy zabieg grafików – patrząc na zabawne, wykonane jakby z plasteliny stworzy łatwiej przysmaknąć oko na pewne uproszczenia i odstępstwa od realizmu, nie do uniknięcia w produkcji o takiej skali) i niesamowicie intuicyjny interfejs sprawiają, że na pierwszy rzut oka wydaje się, iż nowa gra Willa Wrighta to lekka, niezbyt skomplikowana produkcja. To wrażenie to jednak zasługa genialnego wyczucia tego projektanta, który potrafi nawet najbardziej złożone pomysły i mechanizmy rozgrywki (inspirowane jego osobistym zainteresowaniami – Wright jest pasjonatem astrobiologii, kosmonautyki i aktywnie bierze udział w działaniach SETI, agencji poszukującej pozaziemskiego życia) zamknąć w eleganckich, łatwych do opanowania częściach składowych gry. Zresztą rzeczywiście sam początek zabawy może się wydawać niezbyt skomplikowany...



Walki o przetrwanie

Tak jak mecz piłkarski zaczyna się od gwizdów będącego a wybory w Polsce od wyciągnięcia z teczki afery, tak ewolucja rozpoczyna walkę o przetrwanie na poziomie widocznym jedynie przez mikroskop. Miejsce akcji otwierającej każdą rozgrywkę w Spore jest *prebiotyczna zupa* (w różnych teoriach opisujących powstanie życia zwana również pierwotnym bulionem lub zupą Ureya) – organiczna zawiesina, w której, zgodnie z obowiązującą wizją ewolucji, narodziło się życie na naszej planecie.

Tu gracz będzie sterował prostym jednokomórkowcem, którego "czymś" "wypchnięciem" są rzęski i inne organelle ułatwiające poruszanie się. Kiedy Will Wright po raz pierwszy zaczął opowiadać o Spore, przyrównał tę fazę rozgrywki do klasycznego, znanego z salonów z automatami zjadacza monet – gry Pac-Man. Jest w tym trochę prawdy, bo na tym etapie zabawy głównym zadaniem gracza jest omijanie większych i palaszowanie mniejszych organizmów, co rzeczywiście przypomina pozeranie kulek i ukończenie przez Pac-Mana wszystkich duszków.



Uważaj, jestem praprzodkiem skunksa!



Jak ja dorwę tego, co nas zaprojektował, to mu też jedną kofeinową urwę.

Ty kreaturo!

Kolejny, drugi z sześciu etapów, na jakie podzielona została rozgrywka, to 'creature phase'. Tutaj organizm kierowany przez gracza staje się złożonym wielokomórkowcem, który wychodzi na ląd i stara się przetrwać w tych nowych dla niego warunkach. Pomiędzy pierwszą a drugą fazą rozgrywki gracz po raz pierwszy ma możliwość skorzystania z edytora, który jest jednym z najciekawszych elementów Spore – więcej o nim w ramce „Zabaw się w boga”.

W tym czasie w grze pojawiają się nowe gatunki. Zanim jednak do tego dojdzie, gracz musi najpierw przetrwać. W tym czasie gracz może również skorzystać z edytora, który jest jednym z najciekawszych elementów Spore – więcej o nim w ramce „Zabaw się w boga”. W tym czasie gracz może również skorzystać z edytora, który jest jednym z najciekawszych elementów Spore – więcej o nim w ramce „Zabaw się w boga”.

Gra, która symulowałaby dosłownie wszystko. SimEverything? Dokładnie tak...



Witamy w Zarodkowicach!

Stek czy szczaw – oto jest pytanie!

Ten etap rozgrywki jest pod wieloma względami najciekawszy, a to dlatego, że właśnie na nim gracz poznaje mechanizmy rozgrywki, które potem nie zmieniają się już właściwie do końca. Kiedy określamy wygląd kierowanego organizmu, właściwie decydujemy o całym charakterze jego egzystencji – wybieramy, czy ma być mięso- czy roślinojercą, w zależności od liczby, długości i rozstawienia kończyn skazujemy go na powolne przemieszczanie się po powierzchni lub też dajemy możliwość wykonywania szybkich sprintów, kształt i umiejscowienie otworu gębowego definiuje sposób odżywiania się. Te wybory wpływają w najbardziej znaczący sposób na rozgrywkę – to od nich zależy, czy nasz „bohater” będzie unikał kontaktu z innymi stworami, czy też stanie się drapieżnikiem, na widok którego inne organizmy będą ratować się paniczną ucieczką.

Kraina Borostworów?



Wright ściaga od Molyneux

Stwór kierowany przez gracza ma mieć własną inteligencję i podobnie jak np. w wymyslanej przez Petera Molyneux serii Black & White, możliwe będzie nauczanie go pewnych zachowań. Dzięki temu będzie można na jakiś czas zostawić organizm samemu sobie, jednak aktywna gra jest w Spore nagrodzona – każda udana próba zdobycia pożywienia, wyjście cało z niebezpiecznej sytuacji czy znalezienie partnera do prokreacji są premiowane punktami DNA. Punkty te można zaowocować w rozwój „mózgu” kierowanego organizmu, co w pewnym momencie umożliwi przejście do kolejnej fazy gry – etapu plemiennego.

Tu sposób prowadzenia rozgrywki nieco się zmienia, bowiem stworzy większość rzeczy zaczynają wykonywać wspólnie, i zamiast kierować jednym z nich, dbać będziemy o rozwój całego gatunku podsuwając podopiecznym różnego rodzaju narzędzia (domyślnie, przygotowane przez twórców lub zaprojektowane w edytorze, który obsługuje się podobnie jak narzędzie służące do „tworzenia” organizmów). Na te „dary z niebios” plemię będzie reagowało w zależności od ich przeznaczenia – wócznie zwiększą agresywność członków szczepu, a prymitywne bębny przyczynią się do „odkrycia” wspólnych ścieżek.

Dzikusy w mieście

Kiedy plemię zyska już odpowiednią liczebność i zdobędzie wystarczająco dużo punktów ewolucji, gra wchodzi w „city phase”. Tu trzeba będzie rozwijać miasto, wymyślić wygląd i przeznaczenie budynków, opracować mechanizmy obronne itd. Dość szybko ten etap rozgrywki przechodzić będzie w fazę cywilizacji, kiedy to zadaniem gracza ma być budowanie kolejnych miast, a w końcu... **przejęcie kontroli nad całą planetą.** W swoim rodzimym języku programi-

Sida Meiera nie jest wcale przypadkowy – ten fragment Spore rzeczywiście opisać można jako nieco uproszczoną grę w Civilization.

Co prawda, rozgrywka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, ale w założeniach jest bardzo podobna – gracz będzie rozbudowywał miasta poprzez stawianie w nich budynków o różnym przeznaczeniu, tworzył jednostki (także zmechanizowane czy latające) wysyłane potem na eksplorację okolicy lub podbój sąsiadów, by ostatecznie podjąć próbę zdobycia przewagi nad innymi cywilizacjami, korzystając przy tym ze środków militarnych, ekonomiczno-dyplomatycznych lub też kulturowych.

Jak widać, tylko na pierwszy rzut oka Spore to gra typu The Sims, w której bardziej od dążenia do realizacji wyznaczonych celów liczy się sama przyjemność płynąca z obserwowania wirtualnych bytów (ludzi w The Sims, organizmów w Spore). W rzeczywistości **nowa gra Willa Wrighta to poważna strategia**, w której na każdym etapie można odnieść porażkę nierozważnymi, nieuwważnymi decyzjami, doprowadzając tym samym do zagłady gatunku.

A może skrzyżujemy mitochondria, Hejbi?



Czas na kosmos

Jestli jednak zagłady tej, uda się uniknąć, a kierowane przez gracza cywilizacje oparuje całkowicie swoją planetę, przychodzi czas na ostatni etap rozgrywki – faza kosmiczna. To chyba najbardziej ambitny rozdział zabawy – zaczyna się od wybudowania własnego statku kosmicznego (czemu towarzyszy efektowny pokaz fajerwerków), a kończy, jak zabawa właściwie się nie kończy. Wystrzelenie statku kosmicznego to moment, w którym Spore każdemu robi nieprawdopodobne wrażenie – można wtedy swobodnie odjechać kamerą od planety, by zobaczyć... potężną galaktykę, w której z roli się od innych gwiazdnych układów.

Wright twierdzi, że „wszechświat” gry obejmuje około 400 tysięcy układów po cztery, pięć planet w każdym. Łącznie daje to ok. dwa miliony planet, których odkrycie zajmie graczom – jak mówi nieco żartobliwie Wright – „około 67 lat – bez przerw na sen”. Tymczasem liczba dostępnych opcji ma być dużo większa niż tylko prosta eksploracja – będzie można m.in. prowadzić terraforming (tworzyć na planetach warunki korzystne do powstania życia, np. poprzez aktywowanie wulkanów, których gazy... itd., itp. – odsyłam do książek z zakresu astrobiologii), kolonizować pozostałości, porywać mieszkańców, toczyć galaktyczne wojny, prowadzić handel i dyplomację, a także przywać misje generowane przez komputer (np. pomoc sprzymierzeńcowi, którego planeta jest zagrożona atakiem). Można jednak spytać – jeśli odkrycie wszystkich planet miałyby zająć graczom 67 lat (nawet, jeśli wiemy, że to liczba przesadzona), w jaki sposób tworzy gry chce je wszystkie przygotować?



Wbrew „bajkowej grafice” – nowa gra Willa Wrighta to poważna strategia.

„O la la, zaraz będziemy ewoluować, co? No to nie przeszkadamy...”



Massively Single

Tu dochodzimy do rozwiązania, które jest w Spore najbardziej nowatorskie. Odpowiedź na postawione wyżej pytanie brzmi... zaprojektują je sami użytkownicy. Spore to gra, którą Will Wright określa mianem „massively single player” – jest to produkcja, w którą gra się w pojedynkę, ale która jednak w pewien sposób łączy ze sobą „potężną” liczbę graczy.

W jaki? Wszystkie stwory, przedmioty, budynki i pojazdy zaprojektowane przez użytkowników trafiają na centralny serwer Spore, z którego dane pobierane są następnie przez innych, zawsze gdy wybierają oni opcję rozpoczęcia nowej gry. W ten sposób, przy wykorzystaniu kreatywności innych posiadaczy Spore, ogromny świat gry zapelnąć można w szybki, prosty i – trzeba przyznać – błyskotliwy sposób. Rozwiązanie takie możliwe jest między innymi dlatego, że każdy obiekt ze świata gry udało się „zamknąć” w pliku zajmującym mniej niż 2 kilobajty (dla porównania postacie z The Sims, którymi gracze również mogą się wymieniać, potrafią zajmować nawet 6 megabajtów).



Zabaw się w boga

Pixar. To był nasz główny punkt odniesienia i sądzę, że udało się nam cel ten osiągnąć. Ciekawe, co na to Pixar?

Proces projektowania stwora zaczyna się widokiem „za wieszonego” w przestrzeni korpusu. Można go dowolnie wydłużać, skracać i wyginać, a następnie dodać do niego kolejne „części” podzielone na kilka grup – m.in. otwory, łebowe, zmysły (uszy, oczy, nosy), kończyny, dlonie czy stopy. Każda z tych grup rozwija się dodatkowo w cztery



Edytor stanowiący jeden z głównych elementów Spore to aplikacja bardzo zaawansowana pod względem technologicznym (jej możliwości są porównywalne do profesjonalnych pakietów graficznych, np. Maya 3D), która jednak została zaprojektowana w taki sposób, by niemal każdy mógł w prosty sposób osiągnąć profesjonalne efekty. Jak mówi Wright – Podczas pracy nad edytorem naszym głównym celem było to, by każdy był w stanie w ciągu kilku minut i mniej więcej 30-40 kliknięć najszybciej stworzyć organizm, który wyglądałby tak, jakby wycałowało go z filmu animowanego studia

kolumny, które otwierają się jedna po drugiej wraz ze zdobywaniem punktów DNA. Części ciała dodaje się do korpusu w bardzo prosty sposób, po prostu przeciągając wybrany element w odpowiednie miejsce. Korzystając z bardzo zaawansowanych algorytmów komputer stera się „przyjmować” nowe części do już istniejących – nawet jeśli gracz stara się dodać stworowi trzecią parę rąk czy umieścić oczy na kolanach.

Jeszcze bardziej zaawansowane są algorytmy tzw. proceduralnej animacji, dzięki którym gra wie, w jaki sposób, zgodnie z zasadami

fizyki i zdrowym rozsądkiem, animować nawet najbardziej nieprawdopodobne organizmy. Jak twierdzi Lucy Bradshaw, producentka gry ze strony Electronic Arts, na obecnym etapie komputer radzi sobie z 90% możliwych kombinacji – pozostałe 10% to tworzy tak dziwaczne, że już po sposobie ich animacji gracz zrozumie, że taki organizm w żadnych warunkach nie przetrwałby dłużej niż jedno pokolenie. To zresztą nie tylko kwestia złożonych algorytmów animacji, ale i umiejętności przewidywania kreatywności graczy – już na tym etapie trzeba umieć wymyślić sposób animowania pewnych gestów takich jak „powitanie” (standardowo to pomachanie „łapką”) także dla tych organizmów, które nie będą miały kończyn.

Po ustaleniu wyglądu kreatury przychodzi czas na określenie jej natury oraz dużej ilości, które nadadzą jej unikalnego charakteru. Każdą część ciała można oddzielnie „pomalować”, a następnie po nałożeniu odpowiednich tekstur (np. sierści, łuski itd.), na końcu zaś dodaje się drobniaki takie jak cętki czy tygrysie pasy.

Na początkowych etapach gry kreatywność będzie ograniczona. Każda część ma swoje parametry – wpływają m.in. na szybkość, siłę, hałas, jaki organizm wywołuje przy poruszaniu się – ale też kosztują określoną liczbę punktów

DNA. Na szczęście pierwotne organizmy można modyfikować w momencie narodzin nowego pokolenia – wtedy po kliknięciu jeszcze niewielkiego jaja można wydać zdobyte w tym czasie punkty na dodanie nowych części ciała czy wymianę tych już posiadanych na inne, zwiększających szanse na przetrwanie.

Tworzenie nowych organizmów to wbrew pozorom nie praca, a świetna zabawa. Will Wright ma nadzieję, że gracze będą przy okazji trochę dłużej bawić. Na każdą zmianę powstają nowe próby reagować – kiedy dostanie otwory, zaczyna wydawać radośnie odgłosy, kiedy dostanie nogi, zaczyna nim przebiegać, tak, jakby już chciał pójść się biegać. Na tym etapie projektowania stwora można też obejrzeć wszystkie jego animacje, tak by wprowadzić ewentualne zmiany jeszcze przed konfrontacją z prawdziwą liczą środowiska naturalnego.



Ewolucja w skrócie



Faza komórki

Tu poznaje się podstawy. Przez cie sprowadza się do prostego mechanizmu – zjadaj mniejszych od siebie, unikaj większych. Gra na tym etapie ewolucji trwa około 20-30 minut.



Faza organizmu
Tu rozpoczyna się prawdziwa ewolucja. Na przestrzeni 10-15 pokoleń trzeba będzie sobie wypracować swoje go stworu do warunków panujących na planecie. Ta faza ewolucji zajmuje około 2-3 godzin.



Faza plemienna
Organizmy zaczynają się łączyć w plemię, na a zadaniem gracza jest rozwinąć ich wspólną kulturę. Czas gry na tym etapie to ok. 1-2 godzin.



Faza miasta
Dzicy zamieniają się w cywilizowanych mieszkańców, a ich głównym zadaniem jest stworzenie warunków do bezpiecznej, stabilnej egzystencji. Ta faza trwa nie więcej niż 2-3 godziny.



Faza cywilizacji
Czas na podbój planety – to gracz wybiera, czy osłaga ten cel środkami militarnymi, dyplomacją czy ekspansją kulturową. Tu rozgrywka się wydłuża – przejście do następnego etapu zajmuje średnio 4-5 godzin.



Faza kosmiczna
Apetyt rośnie w trakcie jedzenia – teraz trzeba już zdobyć, a przynajmniej odkryć, całą galaktykę. Biorąc pod uwagę liczbę planet i ogromne możliwości interakcji z innymi cywilizacjami, na tym etapie gra może trwać w nieskończoność...

Sporepedia dla każdego

System wynimany plików opisujących organizmy, budynki itd., sprowadza się nie tylko do prostego zbierania i dystrybucji danych i w rzeczywistości jest dużo bardziej złożony. Każdy obiekt będzie miał swojego autora i jeśli „dzieła” takiego twórcy nam się nie spodoba, będziemy mogli wykluczyć je z puli pobieralnych zaserwa obiektów. Działa to również w drugą stronę – jeśli ktoś zachwyci nas pomysłowoscią, będziemy mogli zdecydować, by jego organizmy, czy budynki trafiły do naszej „galaktyki” w pewnej kolejności. Gra będzie także śledziła styl naszych własnych „kreacji”, a następnie na jego podstawie automatycznie postara się dobrać pobieralne z serwera dane tak, by pasowały do tego, co sami tworzymy (np. jeśli większość naszych organizmów utrzymana będzie w zabawnym, rysunkowym stylu, komputer będzie wybierał z bazy danych raczej takie cywilizacje, które z dużym prawdopodobieństwem trafiają właśnie w nasz gust, spodoba się nam).

Warto jednak jeszcze raz podkreślić, że w Spore nie będzie dochodziło do bezpośredniej interakcji między graczami – chyba że za pośrednictwem wbudowanej w główny kod kartanej minigierki, w której rozgrywka będzie się odbywać przy wykorzystaniu kart zawierających wzierunki odkrytych przez graczy stworów czy pojazdów. Will Wright jednak nie zdecydował jeszcze, czy wirtualną kartankę będzie można się bawić przez sieć, czy tylko... w realio (wirtualne karty trzeba będzie sobie wydrukować), tak jak w popularnych w USA grach z wzierunkami zawodników baseballu czy futbolu amerykańskiego. Wiadomo natomiast, że kolejne karty będą zapisywane w grze w dostępnej w każdym momencie zabawy Sporepedii, zawierającej informacje o wszystkich planetach i organizmach odkrytych przez gracza.

Stworzone przez gracza organizmy, a nie tylko drapieżniki!

Stwórz kierowany przez gracza ma mieć własną inteligencję.

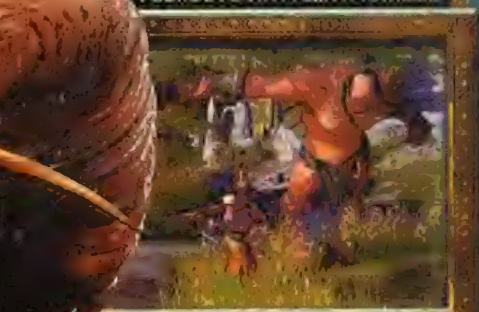
Odkryj swoją kreatywność

Ambicje twórców Spore są ogromne, ale obserwując to, jak posunęły się prace nad grą, między poprzednimi a tegorocznymi targami E3, wygląda na to, że uda się je zrealizować. Największe marzenie Willa Wrighta – duszy, serca i mózgu tego projektu, sięga jednak dalej niż tylko zapewnienie graczom kilkudziesięciu godzin rozrywki. Jak mówi: „Spore to narzędzie konstruowane w taki sposób, by uwalniać kreatywność każdego, kto siądzie przed monitorem, złapie myszkę i uruchomi naszą grę. Mam nadzieję, że ludzie, którzy spędzą z nią trochę czasu, odkryją w sobie takie poziomy wyobraźni i pomysłowosci, o których wcześniej nawet nie pomyśleli. A jeśli przy okazji postawią sobie kilka filozoficznych pytań... Będą tym bardziej zadowoleni. COA”

NAWET BOGOWIE POTRZEBUJĄ BOHATERA



WYRUSZ W PEŁNĄ NIEBEZPIECZEŃSTW
PODRÓŻ PO ANTYCZNYM ŚWIECIE.



ZMIERZ SIE Z PRZERAŻAJĄCYMI
PÓTWORAMI I MITYCZNYMI BESTIAMI.



STWÓRZ NAJPOTĘŻNIEJSZEGO Z HEROSÓW.
MASZ DO WYBORU AŻ 28 KLAS POSTACI!

TITANQUEST

JIMIAN SULLIVAN (AGE OF EMPIRES) ORAZ RANDALL WALLACE (SCENARZYSTA FILMÓW „BRAVEHEART” I „BYLIŚMY ŻOŁNIERZAMI”) PRZEDSTAWIAJĄ GRĘ ACTION-RPG, KTÓRA NAJLEPSZE CECHY DIABLO II PRZENOSI W FASCYNUJĄCY ŚWIAT MITYCZNYCH BOHATERÓW, BOGÓW I BESTII!

Potężni i okrutni Tytani opuścili swoje wieczyste więzienie, Tartar, by ślać zniszczenie na Ziemi. Tylko prawdziwy bohater jest w stanie stawić im czoła. Przed tobą pełna niebezpieczeństw podróż przez antyczną Grecję, Egipt i Azję, której finał zadecyduje o losie nie tylko ludzi, ale i bogów.

W SPRZEDAŻY OD 13 LIPCA!

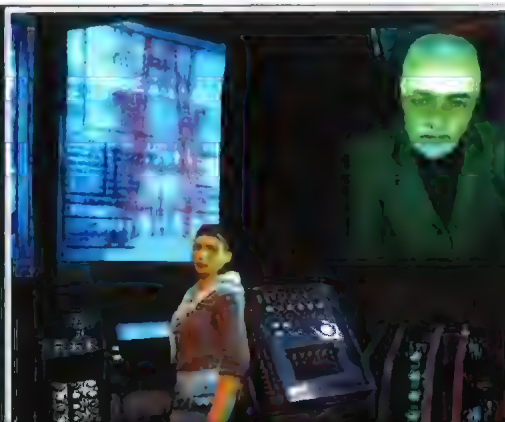


© 2008 THQ Inc. Wyprodukowane przez Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT oraz IRON LORE LOGO są zastrzeżonymi znakami handlowymi of Iron Lore Entertainment, Ltd. w USA i/lub innych krajach. Wszystkie prawa zastrzeżone. THQ i logo THQ są zastrzeżonymi znakami handlowymi THQ Inc. Wszystkie pozostałe znaki handlowe, logotypy oraz prawa autorskie należą do ich prawowitych właścicieli.

Half-Life 2: Episode One

Od gema: Ponowna szansa na wcielenie się we „freemana w City 17” – tym razem z uroczą Alyx w roli nieodłącznego nie-ai partnera. Niestety ciąg dalszy Half-Life'a 2 przybrał formę modnych ostatnio części. Episode One kosztuje 60 złotych i zapewnia ok. 4 godziny zabawy. Wychodzi 1 godzina za 15 złotych. Aut.:(

Smuggler: Dodając do tego Steam... nie, dzięki, dla mnie to – po co – End of Life.
Hit: Abra: Powinno mieć podtytuł „Marketingowcy atakują”.
Allor: Albo „jak tu zarobić więcej niż na MMORPG-u zbytnio się nie przemocząc...”. Kurczę, za 60 złotych to ja mam miesiąc grania, a nie 4 godziny!
eld: Nie myl słowa „granie” z „grindowanie”. Tak jak nasi kociarze pomylili słowo „grać” z „filmować trybuny”.



Gatunek: FPS
Podobne do: Doom 3, naturalnie :P
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 076

Hearts of Iron II: Doomsday

Od Huta: Nie liczę na to, że na Hearts of Iron II, wzbogacenie o dodatek Doomsday, rzucią się nagle tłumy graczy. To dalej trudna, bardzo złożona produkcja. Prawda jest jednak taka, że wśród oficjalnie wydawanych gier nie ma lepszej strategii o II wojnie światowej, a dodatkowe scenariusze z Doomsday przyspieszą krew w żyłach każdego komputerowego generała – nowa kampania zaczyna się od... zrzucenia atomówki na Moskwę!

eld: Swoją drogą, to Brawurka i Bójka są na pewno w lepszej formie niż Szymek z Żurawiem.
Qn'ik: Prawdziwa nowa kampania zacznie się od zrzucenia polskiej reprezentacji na Portugalie!
Czarny Iwan: Oj, to się już Portugalia nie podniesie...
Allor: Ja tam w nich wierzę... Lepiej w końcu dla nas, by tak powiedzieć różnie! by nic już z nich nie zostało.
Mac Abra: Tak jak każda poprzednia część – gra dla mających dużo czasu hardkorowych maniaków strategii.

Gatunek: strategia
Podobne do: Europa Universalis
Wymagania: Win XP procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 4 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 095



Jak nie jak tak?

W reakcji na jeden z moich poprzednich felietonów Redakcja (nie tylko nasza...) dostała oficjalne sprostowanie od firmy Philips, które pozwolę sobie w całości zacytować:

„Z uwagi na pojawiające się publikacje w niewłaściwy sposób interpretujące informację o patencie »Add Stopper«, która została przesłana przez Royal Philips Electronics w kwietniu 2006, poniżej kilka słów wyjaśnienia.

Inżynierowie do spraw innowacji produktowej firmy Philips pracują nad technologią umożliwiającą oglądanie filmów w telewizji bez konieczności oglądania reklam. Ponieważ jednak niektóre osoby życzą sobie oglądać reklamy, Philips opracował technologię, dzięki której widz może zdecydować na początku oglądania np. filmu, czy chce go oglądać z bądź bez reklam. Wszystko zależy od decyzji widza oraz od dostawcy sygnału telewizyjnego – czy będzie oferował tego typu usługę. Philips nigdy nie miał intencji, by zmuszać widzów do oglądania reklam wbrew ich woli i nigdy nie wdrożył takiej technologii do żadnego ze swoich produktów ani również nie ma takich planów”.

I wszystko pięknie, gdyby nie mały problem. Otóż do Urzędu Patentowego USA dnia 4 grudnia 2003 roku wpłynął wniosek patentowy numer 20060070095 – wnioskodawcą był Koninklijke Philips Electronics N.V., czyli nie kto inny jak Royal Philips Electronics. Urządzenie zaś, które ochroną patentową objąć chciano (bo patent póki co przyznany nie został), służył niczemu innemu jak „uniemożliwieniu zmiany kanałów podczas wyświetlania reklam”. W dalszej części wniosku można zresztą przeczytać, że na tym nie koniec – technologia ta ma również uniemożliwić przewijanie reklam, gdy wcześniej nagrany film oglądamy na odtwarzaczu...

Niedowiarkom (i działowi PR firmy Philips) proponuję samodzielne przeczytanie całego wniosku na stronie www.uspto.gov – wystarczy poszukać wśród Published Applications.

Proponuję zatem zmianę firmowego sloganu z „Let's make things better” na „Kłammy w żywe oczy, może nas nie sprawdzą?”.

Hitman: Blood Money

Od Steklery: Najbardziej nieśmiowa skradanka w historii, a zarazem definitywnie najlepszy z dotychczasowych Hitmanów. Oferuje 13 wyborczych, świetnie zbalansowanych misji, a niemal każdą można przejść na tyle sposobów, że po jednokrotnym zaliczeniu całości znamy jedynie ułamek wszystkich możliwości. Do tego gra aż pęcznieje od całej fali nowych, wyborczych pomysłów. Jednym słowem, rewelacja.

Smuggler: Hit, maasan, hit... Tyle powiem.

Qn'ik: Że tak się intertekstualnie wyrażę: hit hit hitman one more time!

CormaC: Żeby nie było wątpliwości – Qniu właśnie zwoływał wam całą rodzinę (tak, jest to żółty przytyk do tych czytelników, którzy uważają „interferować” i „ambivalentny” za trudne słowa, które wpychamy do tekstów na siłę, żeby się podwalić):)

Mac Abra: Tego lata nieco wiekowi już bohaterowie (Lara, Tobias) są w świetnej formie. Oby tak dalej!

Hut: Może połączy ich coś więcej? Podczas wywiadu Karima Adebibe kilka razy powtarzała, że „chłopakiem” Larry jest Hitman. A ich dziekiem Kangurek Ka(ka)lo??

Czarny Iwan: A co ze związkiem Codename 47 z Samem „Serious” Stone'em? To już nie są razem?

eld: Ponoć na Mistrzostwach mieszkali w osobnych pokojach i nie jadali na śniadanie jajecznicę.

Allor: Co ty, blogom wierzysz? Na pewno było inaczej! To niemożliwe, żeby nasi z najbardziej wszechstronnym obrońcą mogli sobie tak zlewać prawdę?

CormaC: No z Kostaryką to faktycznie graliśmy. Jednym napastnikiem. Dla zmyłki wystąpił na pozycji obrońcy.

gem: Hitman do reprezentacji! Tylko on potrafi w taki sposób wyegzekwować egzekucję... karnego.

rowie (Lara, Tobias) są w świetnej formie. Oby tak dalej!

Hut: Może połączy ich coś więcej? Podczas wywiadu Karima Adebibe kilka razy powtarzała, że „chłopakiem” Larry jest Hitman. A ich dziekiem Kangurek Ka(ka)lo??

Czarny Iwan: A co ze związkiem Codename 47 z Samem „Serious” Stone'em? To już nie są razem?

eld: Ponoć na Mistrzostwach mieszkali w osobnych pokojach i nie jadali na śniadanie jajecznicę.

Allor: Co ty, blogom wierzysz? Na pewno było inaczej! To niemożliwe, żeby nasi z najbardziej wszechstronnym obrońcą mogli sobie tak zlewać prawdę?

CormaC: No z Kostaryką to faktycznie graliśmy. Jednym napastnikiem. Dla zmyłki wystąpił na pozycji obrońcy.

gem: Hitman do reprezentacji! Tylko on potrafi w taki sposób wyegzekwować egzekucję... karnego.



Gatunek: skradanka
Podobne do: poprzednich Hitmanów
Wymagania: 2K/XP procesor 1,5 GHz, pamięć 512 MB, grafika 128 MB
Ocena: 9
Demo: DVD 07/06
Strona w CDA: 056

RETRO-ACTION

CDA 10/98



To 124 strony, 2 CD za 14,99 zł. Na CD w pełnej wersji nieżył symulator lotu (mysłiwce z I wojny) Flying Corps. W tym numerze lekkie przeorientowanie zawartości – programy użytkowe (9 stron) z początku pisma przewędrowały na jego koniec, koło spłżetu. Odtąd pismo zaczyna się od Zawartości Cover CD i zapowiedzi gier. A propos, jest ich 15 – w tym kilka znaczących tytułów: Combat Mission czy dwie gry w realiach Star Wars: Rogue Squadron i Force Commander.

Newsy? A proszę bardzo, sporo ich! Wkrótce będzie DirectX 6.0. Blue Byte szuka testerów do Settlers 3. Starcraft sprzedaje się już w ponad 1 mln egzemplarzy – a przypomnijmy, że to dopiero 3 miesiące od wprowadzenia go na rynek. Ma się pojawić sequel Commandosów. Microsoft dogadał się z Gas Powered Games i wraz z Chrisem Taylorem (twórcą Total Annihilation) będą robić „jakąś grę RPG”. (Pytanie do czytelnika: czy wiesz o jakiej grze mowa? W CDA dostała 10/10...) Jest też sporo (sensownych) informacji o Max Payne’ie – autor (ja:P) jest zaskokowany wymaganiami sprzętowymi: P2 300 + 64 MB RAM + Voodoo 2 – to wtedy wręcz urywało głowę, coś jak najnowszy Ghost Recon. Jest nawet pierwszy screen z MP, bardzo zresztą śmieszny (bo Max wyglądał tam troszkę jak Elvis Presley zrobiony z klocków Lego).

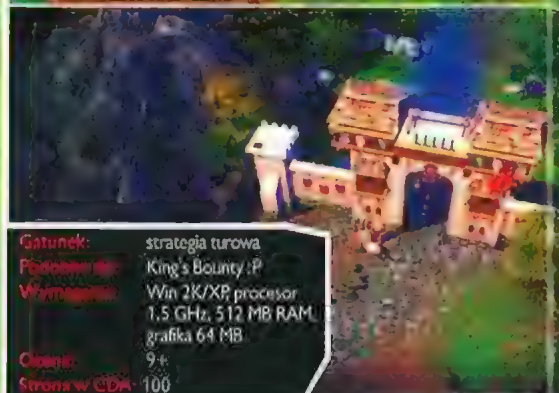
„Znana wszystkim firma Avalon Hill została wykupiona przez mniej znaną firmę Hasbro”. Heh, kto dzisiaj pamięta Avalon Hill i jej gry – a kto dziś NIE kojarzy choć ogólnie marki Hasbro? Albo ten news: „Czy znacie grę Oblivion? Pewnie już o niej słyszeliście. To przypominająca nieco Battlezone ambitna strzelanina...”. Hehehe, a czego się spodziewaliście w 1998 roku?

Looking Glass kończy prace nad Thiefem! Jest też pierwsze info o Black & White. Premiera w 1999. No pewnie. I mniej wesołe info – jeden z programistów gry MAX został aresztowany za zabójstwo swej 5-letniej córki. Pewnie za dużo grał w te wstrętne gry komputerowe... Electronic Arts wykupiło Westwood (przypomnę – twórców C&C). Eidos zalicza obsuwę – m.in. opóźnia się Daikatana. Cóż, wiedzieli, co robią – ale kiedyś wydać ją musieli. :)

Recenzji aż 24, ale poza Rainbow Six (9/10 – jako jedni z pierwszych poznaliśmy s’ę na jej klasie!), Colin McRae Rally (9/10) Flight Unlimited 2 (9/10) – nie było tu nic specjalnie znanego i dobrego. Tzn. znanych gier było jeszcze kilka (np. X-Com Interceptor czy Leisure Suit Larry’s Casino), ale ich jakość lepiej przemilczmy. Zresztą trzy bardzo dobre gry na numer to też nie jest wcale źle...

W Świnie Fade to Black (bardzo dobra gra, obecnie zupełnie zapomniana). Oprócz tego wywiad z twórcami Heavy Gear 2. Ciekawym pomysłem był „Słownik gracza”, czyli często występujących w recenzjach fraz, które mogły być niezrozumiałe dla czytelników (i wca e nie chodziło np. o „ambivalentne uczucia”, a np. o „freeware”, „cooperative mode” czy „rendering”). Tipsy (w środku numeru, a co – jak widać, obecne miejsce tipsów wcale nie zostało wzięte z kosmosu). W Suflerze solucja do Final Fantasy VII. Dalej Scena Komputerowa, Pomocna Dłoń, Królestwo Chaosu, Na Luzie. Za nimi wspomniane użytki i testy sprzętu, no i Action Redaction na deser. Z nieznanых powodów nie ma już listy przebojów, za to jest odjechana reklama Kawaii („Różowe pomponiki dla wszystkich!” – czuć tu rękę zakręconego Mr Jediego).

Heroes of Might & Magic V PL



Gatunek: strategia turowa
Podobne do: King's Bounty :P
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9+
Strony w CDA: 100

➤ **Od gema:** W przypadku polskiego wydania Heroes of Might & Magic V – jednej z najmniej cierpliwie wyczekiwanych gier tego roku – mamy pełne prawo czuć się cummi. Nie tylko twórcy polonizacji – CD Projekt – sprostali niełatwemu zadaniu pełnego spolszczenia (cała plejada gwiazd dużego i małego ekranu), ale także wypchał pakiet całą masą prezentów i dodatków. A wszystko to w przyzwoitej cenie. Bravo!

➤ **Smuggler:** Że o wersji kolekcjonerskiej nie wspomnę...

➤ **Mac Abra:** Jakby nas piłkarze tak rozpieszczali jak CDP, to by doszli do półfinału minimum. A Rasiak waliłby po 2 bramki na mecz.

➤ **Allor:** I to nie do bramki Boruca...

➤ **eld:** Może za cztery lata wysłamy na Mundial ekipę CDP?

The Witcher errata

Właściwa strona WWW gry Wiedźmin to www.thewitcher.com – podana przez nas w poprzednim numerze, w przeglądzie gier (www.witcher.com) to tylko strona fanowska. Sorki za zamieszczenie.

©ormac

Nadzieja matka kibica?

Wszystkich meczach, jakie rozegrali Polacy na Mundialu, kibicowałem naszym. Śpiewałem hymn, podskakiwałem naszym, gdy na boiskach działo się coś ważnego, próbowałem dopatrywać się pozytywnych aspektów i wyciągać z boiskowych poczynąń orłów krzepiące wnioski. Jednym słowem – byłem sercem i duszą z naszymi. A mimo to po drugiej bramce Bosackiego w meczu z Kostaryką targaliśmy się spżeczne uczucia. Z jednej strony radość, że przynajmniej na pożegnanie dostaliśmy od kadry jakiś ochlap. Z drugiej zaś lekkie

zażenowanie. Jak to jest, że mamy napastników, którzy grają w dobrych klubach za niemałą kasę, a obie bramki strzelić musiały... obrońca dokoptowany do kadry w ostatniej chwili, na zastępstwo? I jeszcze jedna myśl, która przyćmiła radość ze zwycięstwa. Czy teraz szefostwo PZPN nie zacznie litanii bzdur typu „na Mundialu jakiś wynik był, nie ma tragedii, Janas powinien dalej budować kadrę na bazie tego, co już osiągnął”? Może to zwycięstwo będzie – paradoksalnie – wielką tragedią? Może gdybyśmy znowu oberwali po uszach, gdyby Wanchope pyknął nam hattrika, szkoda przysłużyłby się polskiej piłce? Może ona musi upaść jeszcze niżej (czyli poniżej po-

ziumu mułu), żeby coś drgnęło? Jeśli myślimy, że teraz może być już tylko lepiej, to może się jednak mylimy?

No i teraz kolejna obawa – czy jeśli zmieni się szkoleniowiec, to zakwalifikujemy się do Euro 2008? Może rzeczywiście zaczęła się wykuwać jakaś lepsza kadra z Borucem, Bosackim, Jeleniem i Brożkiem? Czy ewentualny trener z zagranicy zdąży przed eliminacjami do Mistrzostw Europy rozróżnić się we wszystkich i zrobić coś sensownego? Jeżeli jednak zostanie Janas, miejmy nadzieję, że umie wyciągać wnioski (te fatalne, niezrozumiałe zmiany lub ich brak...). A o poprawę sytuacji

w PZPN możemy się tylko zarliwie moclić, bo tego betonu żadna ziemská siła nie rozkruszy. Więc jak zwykle pozostaje tylko czekać i patrzeć. A w tym czasie poprawiać sobie humor Football Managerem. Ja doszedłem z Polakami do ćwierćfinału Mundialu 2010, odpadłem po świetnym meczu i pechowych karnych z USA, z grupy wyszedłem z pierwszego miejsca – przed Brazylią (zremisowałem z nią 1:1, choć powinienem był wysoko wygrać), w 1/8 rozpykaliśmy Szwecję. Teraz niszczyć kolejnych rywali w eliminacjach do Mundialu 2014. Kiedy doczekamy takiego scenariusza (i takich piłkarzy) w rzeczywistym świecie?

■ **Od Sleskee:** MMORPG, który nie jest ani klonem GW, ani WoW, a ma równie wielką moc przyciągania, do tego zawiera kupę świetnych pomysłów, a kosztuje 50 zł miesięcznie. Warto!

■ **gem:** Grindage II. :P

■ **Smuggler:** Ogólnie MMORPG-i omijam szerokim łukiem, z braku czasu i Internetu (w domu). Ten omi-
nabym nawet ciut szerszym, z uwagi na mangowe
inklinacje grafików (niektóre postacie całkiem jakby
z japońskich bajek).

■ **Mac Abra:** Heheh, to teraz w końcu Eld może
napisać – z sensem :) – że ten MMORPG jest „man-
gowy”, bo jak ostatnio o GW chlapnął, to ledwo
na nogach ustałem...

■ **eld:** Bo nie widziałeś GW. Na drugi raz zobacz,
zażenim zaczniesz się chwiać albo mniej pij.

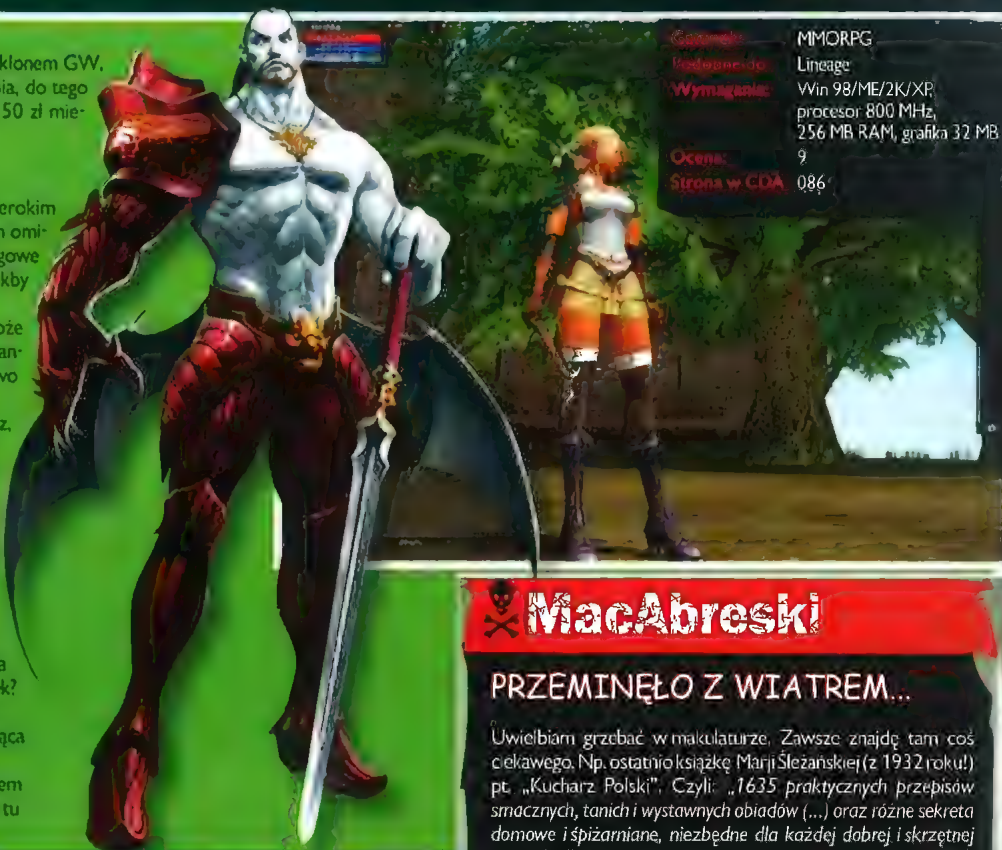
■ **Mac Abra:** Nie wiem, ile musiałbym wypić
(i co), żeby zobaczyć mangę w GW albo np.
„tylko 18 level rozwoju postaci” w HoMM V. :P

■ **Allor:** O levelach się nie wypowiem, ale jeśli
GW i LII nie są mangowe, WoW ma najbardziej
fotorealistyczną grafikę, jaką dane nam było do
tej pory w FPS-ach oglądać! (A tak, w FPS-
ach!)

■ **Qn'ik:** Nie wiem, czy ta gra naprawdę składa
się z sanych biuściastych mangowych panienek?
Jeśli nie, autor tekstu ciekawie dobrał screeny...

■ **Czarny Iwan:** Jezu, a ja to mam od miesiąca
i jeszcze nie odpaliłem!

■ **Smuggler:** Tak to właśnie jest z Czarnym Iwanem
– zwykle odpala po miesiącu i nie tylko o grach tu
mowa.



Gatunek: MMORPG
Podobne do: Lineage
Wymagania: Win 98/ME/2K/XP,
procesor 800 MHz,
256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 086

MacAbreski

PRZEMINĘŁO Z WIATREM...

Uwielbiam grzebać w makulaturze. Zawsze znajdę tam coś ciekawego. Np. ostatnio książkę Marii Szezańskiej (z 1932 roku!) pt. „Kucharz Polski”. Czyli: „1635 praktycznych przepisów smacznych, tanich i wystawnych obiadów (...) oraz różne sekreta domowe i szpitalne, niezbędne dla każdej dobrej i skrzętnej gospodyni”.

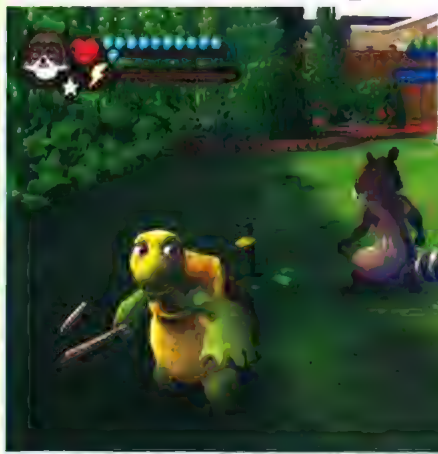
Jeśli pominąć uroczo archaiczny już język, nie można nie zadumać się, jak wiele zmieniło się przez owe 70 i parę lat. (A żyją jeszcze ludzie, którzy pamiętają owe czasy...) Oto, jak wyglądał typowy obiad zamożnego (ale bez przesady) Polaka: „rosół rumiany (kto wie, co to jest?!) lub zupa pomidorowa. Pasztet w kruchem cieście. Szczupak w majonezie. Połędwica z garniturem. Kuropatwy lub kapłony. Kompot. Kalafior, groszek. Krem śmietankowy. Owoce. Kawa”. O menu bogatszych nawet nie pytam...

O jakimkolwiek fastfoodzie czy produktach typu „zero tłuszczu, 2 kalorie” mowy wówczas nie było. Jadło się obficie, tłusto i często (śniadanie, drugie śniadanie, obiad, podwieczorek, kolacja, podkurek (czyli posiłek przed samym snem); pomijam naturalnie drobne przekąski, gdy ktoś zgłodnieje w tym czasie – jest ich opisanych coś ze 40). Dodam, że w książce jest ponad 150 potraw z ziemniakami... ale wśród nich w ogóle nie ma frytek. Zdumiewające, prawda?

Z drugiej strony jednak, zobaczcie, jak wtedy wyglądało zwykłe mycie naczyń. „Gąszcz z kwaszonego barszczu zyniego rozprowadzić nieco wodą i tym rodzajem kłajstru posmarować brudne, okopcone rondle na powierzchni, następnie obmyć wiechciem, oplotać w szafliku letnią wodą, obetrzeć i postawić na kilka minut na ciepłej blasze pieca dla zupełnego oschnięcia”. Warto też pamiętać, że „pichły zging, gdy pasciel i bieliznę skropi się sokiem cytryny”, a zająca należy wypatroszyć (pfuj...) dopiero tuż przed przyrządzeniem, bo inaczej straci smak dziczyzny.

Ciekawym, jak ludzie będą komentować nasz język i obyczaje kulinarne za kolejnych 70 lat. Trochę żal, że się tego nigdy nie dowiem. Albo – jak się patrzy na to, co się przez poprzednie 70 lat wydarzyło – dzięki Bogu. Założę się, że jakby przenieść ówczesnego nastolatka w dzisiejsze czasy, byłby przerażony tym, co nam zdaje się normalne (np. choćby poziomem wulgarności języka i agresją otoczenia). I tak samo będzie za kolejnych lat 70. W każdym razie ja tam z chęcią oddałbym frytki i bigmaka za „pasztet w kruchem cieście”, że o szczupaku w majonezie nawet nie wspomnę... (Ale naczyn to jednak wolalbym wtedy nie zmywać.)

Over the Hedge



Gatunek: arcade
Podobne do: innych gier na licencji filmowej
Wymagania: Win 2K/XP procesor 800 MHz,
256 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 6
Demo: 08/06
Strona w CDA: 066

■ **Od CormaC:** Gra na licencji filmu animowanego twórców Shreka, YV sumie sympatycznie dzieciakom się spodoba, ale starsi fani platformówek raczej nie będą wyc z zachwytem. Oprawa audio-wideo, przeciętna, rozgrywka po pewnym czasie jest nudząca. I do tego te

agresywne zwierzęta demolujące domy (jak ze złego snu mieszkańca przedmieść). Za to można łatwo i przyjemnie pograć w dwie osoby.

■ **Smuggler:** Średniaste do bólu.

■ **gem:** Over the Hedge? Chodzi o to, że tylko jeża przelecieć się nie da?...

■ **Mac Abra:** Pamiętacie tę genialną bramkę Żurawskiego z meczu z Ekwadorem? ...Ja też nie! A szkoda.

■ **eld:** Kosowski pewnie pamięta. W końcu pojawił się na meczu z kamerą w ręku.

■ **Hut:** Skok przez płot? Tego nie widziałem. Za to widziałem strzał przez mur – i 1:0 dla Kostaryki...

■ **Qn'ik:** Daliśmy im fory.

■ **CormaC:** Obawiam się, że jednak co innego daliśmy...

■ **Czarny Iwan:** Zzyrnam się, ale wolę oglądać bramki bramkarzy! Trzeba mieć tupet, żeby tak bezczelnie szaleć naszym przez całe boisko!

■ **Allor:** Bo oni nic o naszej powstańczej historii i przewodniej roli w moralnej odnowie nie wiedzą! A naszym zamiast treningów zrobić pogadanki patriotyczne, bo najwyraźniej ducha mają za słabego!

■ **gem:** I słowo ciała się stało i z WF-u zrezygnowało.

■ **CormaC:** No, przy bramce dla Kostaryki to faktycznie zrobili kiepskie „przedmuze chrześcijaństwa”.

Plan, The

Gatunek: skradanka
Podobne do: w niewielkim stopniu do innych skradanek
Wymagania: Win 2K/XP procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 084



❖ **Od Słekiery:** Szalenie nierówna produkcja. Z jednej strony jest to całkiem interesująca próba odświeżenia gatunku skradanek (liczą się głównie działania zespołowe), z drugiej zaś trzeba się wykazać odrobiną dobrej woli i cierpliwości, by wytrwać przy monitorze i przelamać niechęć do archaicznej grafiki oraz (a może przede wszystkim) niewygodnego sterowania.

- ❖ **Mac Abra:** Jak się nie nastawiasz na nic wielkiego, będziesz pozytywnie zaskoczony.
- ❖ **Hut:** Mam plan. Nie grać w The Plan!
- ❖ **Czarny Iwan:** Żle to chłopaki zaplanowali...
- ❖ **Eld:** Mogli zatrudnić Janasa. On wie, jak wszystko dobrze zaplanować.
- ❖ **Smuggler:** Tylko efekt jest sporo gorszy niż ta gra... która też wcale nie jest wybitna, ale... „umie grać”.
- ❖ **Allor:** Przez przypadek – przecież nasi i tak są moralnymi zwycięzcami. To przecież inni za grzech szacunku dla naszej bogoojczyźnianej spuścizny nie okazali...
- ❖ **Gem:** Następny film Spielberga – „Planista”. Będzie to historia pewnego selekcjonera...

Ghost

Szczęściarz

Zauważyłem, że ostatnio stałem się wielkim szczęściarzem. Obsypują mnie nagrodami, rozdają wycieczki, wygrywam pieniądze, samochody. Po prostu żyć nie umierać. Właściwie nie ma tygodnia, żebym nie dostał telefonu, że coś wygrałem. Wielce rozentuzjuszowana Pani czy Pan (czasem znany np. z telewizji) informuje mnie, jakim to jestem fariarzem i co też cudownego nie wygrałem. A potem scenicznym szepem informuje, że nagroda jest warta... i tu wymienia jakąś miłą dla ucha kwotę. I w zasadzie do odbioru nagrody została tylko drobna formalność. Muszę zadzwonić pod podany (4 lub więcej razy) numer telefonu. I w zasadzie byłoby fajnie, gdyby nie to, że po zadzwonieniu pod podany numer musimy wysłuchać treści regulaminu konkursu, a potem dowiedzieć się, że JESZCZE nie wygrałmy, ale jesteśmy wśród grupy finalistów, spośród której dopiero zostaną wylosowani potencjalni zwycięzcy, a dopiero potem podajemy jakieś miłej Pani swoje dane. Całość trwa gdzieś tak ze 30 minut. A dopiero jak dostaniemy rachunek za telefon, dowiadujemy się, że ta rozmowa kosztowała nas około 4 zł + VAT za minutę, czyli łącznie jakieś 120 zł.

W Polsce jest ustawa ścigająca spam mailowy. A czy takich telefonów nie można nazwać spamem telefonicznym? W końcu, cholera, chyba płacę ten abonament? Ja rozumiem, że np. w przypadku „darmowych” kont pocztowych wyrażam zgodę na otrzymywanie maili z reklamami, ale za abonament płacę! I czy gdzieś w umowie z Telekomunikacją wyrażę zgodę na spam? Czemu się czepiam Telekomunikacji? Ano temu, że skądś te wszystkie firmy „konkursowe” muszą mieć numery prywatnych abonentów. Bo do firmy jakoś nie dzwonią z takimi konkursami. Muszą też mieć umowę na tę opłatę 4 zeta + VAT. Więc doskonale wiedzą, kto mnie tak nęka telefonami. Uważam, że do ustawy o spamie elektronicznym powinna zostać wprowadzona poprawka i powinien zostać do tego wciągnięty również spam telefoniczny.

Rise of Legends



Gatunek: strategia/RTS
Podobne do: Rise of Nations
Wymagania: Win XP procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8+
Strona w CDA: 068

❖ **Od Huta:** Każdy, kto po nowej grze Big Huge Games spodziewał się rewolucji na miarę Rise of Nations, może poczuć się zawiedziony – Rise of Legends wygląda bardzo ciekawie (najciekawsze jednostki w RTS-ie od lat!), ma całkiem interesującą fabułę, ale nowych pomysłów jakby zabrakło. Jednak mówiąc szczerze, do pierwowzoru (czyli właśnie Rise of Nations) nie trzeba było wie e dodawać – genialne pomysły z tamtej produkcji w nowej oprawie graficznej i dźwiękowej to wystarczająco dużo, by typować Rise of Legends do tytułu strategii roku. Przynajmniej do września – wtedy pojawią się m.in. Company of Heroes i Supreme Commander.

- ❖ **Mac Abra:** Nie oczekiwałem Bóg wie czego, więc i się nie zawiodłem. A nawet przyjemnie mnie gra zaskoczyła, tzn. pyka mi się w toto nader sympatycznie.
- ❖ **Allor:** Sympatycznie to być może pykali nasi, ale z sympatycznego pykania za wiele nie wynika...
- ❖ **CormaC:** Nasze pykanie było sympatyczne dla przeciwników.
- ❖ **Gem:** Rise of Legends – tak mówiliśmy o naszej reprezentacji. Przed Mundialem.
- ❖ **Mac Abra:** A po? „Total Annihilation”? „Critical Mass”? „White Eagles Down”?

Prosto w krocze

Zaorać boiska!

Do wstydu się za własny kraj przywykłem już dawno. Stąd obciach zafundowany nam 9 czerwca przez kopaczy co najwyżej ubawil, a zarazem wzbudził moją wściekłość na polską mentalność. Skoro przeciwko nam wystąpić miał „pastuch lam z Andów”, to na pewno sama piłka wypadnie z pięć razy do ich bramki. Oczywiście najwięcej winy ponosi pan treineiro, który zachowywał się jak zagubiona lama we mgle, a tymczasem 15 milionów kibiców przed telewizorami wiedziało, że trzeba coś/kogoś zmienić... W niemal równie dużym stopniu do kompromitacji doprowadziły gwiazdeczki, czyli tercet Krzynówek-Szymkowiak-Zurawski. Ale nie o tym chciałem pisać, bo w zasadzie o postawie naszych kopaczy i Janasa napisano już wszystko. Chciałem kilka zdań napisać odnośnie pomysłu ministra Pięknego Romana dotyczącego zamiany lekcji WF na historię Polski. Idea naprawdę szlachetna i z wieloma pozytywnymi. Po pierwsze, dzięki temu każde polskie dziecko pozna zyciorys tak wybitnego Polaka jak Dmowski. Po drugie, dzieciaki nauczą się wierszyka „Wszelch Polak mały”. Po trzecie, będzie można zaorać te zaniedbane szkolne boiska z zardzewiałymi bramkami. Na ich miejscu powstaną place, na których każdego ranka cała szkoła wznosząc prawe ręce w górę będzie śpiewać „Z ziemi polskiej do wojskiej”. No i argument koronny – dzięki zlikwidowaniu WF nigdy więcej nie będziemy się wstydzili za kolejnych Zurawskich i Szymkowiaków. Bo nawet takich nie będzie.

Rogue Trooper

Opis: FPS/akcja
Podobne do: Smurfy: Wielki Festyn :D
Wymagania: Win 2K/XP; procesor 1 GHz,
 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 080

Od Iwania: Nie tylko daje radę, ale ma swój styl i klimat, którego nie psują niziołki i kształty żołnierzy i elementów otoczenia. Bardzo dobra muzyka, zbalansowane bronie i przemyślane, ciekawe po prostu misje. Do tego wyrazista postać Friday'a i jego wirtualnych kumpli (niezłe dialogi). Jedyne, co mnie tak naprawdę zirytowało, to zaledwie kilka godzin zabawy, spokojnie bowiem da się ukończyć Rogue Troopera w 10 godzin.

Smuggler: Raczej 7-7+, ale ogólnie gra daje radę.
 Mac Abra: Czego nijak o naszych orłach powiedzieć się nie da.
 Allor: Poza tym 10 godzin to tak mniej więcej dwa razy tyle, ile wyrzuciły nasze ptaszki...
 Jem: Al! Dżentelmeni o takich rzeczach nie rozmawiają!
 Smuggler: Oni po prostu robią swoje bez słowa.

Rush for Berlin

Od gema: Kolejny wojenny RTS czy może raczej gra taktyczna twórców Codenamed: Panzers. Zakres zmian w stosunku do tamtych jedynie ewolucyjny, jednak – jako że każda kolejna ich gra jest lepsza od poprzedniej – Rush for Berlin to tytuł naprawdę godny polecenia.

Mac Abra: I owszem, się podoba. Nie żeby rozwał... ale dobrze się w to gra.
 Smuggler: A na razie mamy „back to Okęcie”. I to nie w glorii zwycięstw.

Heide: Hehe... Rush For Berlin skończył się jednym wielkim kacem narodowym. Nawet przynoszący szczęście pan prezydent w niczym nie pomógł. Może przypominał reklamówkę?

Allor: Albo buty miał nieodpowiednie...

Opis: RTS
Podobne do: serii Codenamed: Panzers
Wymagania: Win 2K/XP; procesor 1.7 GHz,
 512 MB RAM, grafika 32 MB
Ocena: 8
Strona w CDA: 072

GRA NUMERU 08/2006

W konkursie do wygrania
**3 nagrywarki BenQ (DVD-RW),
 model DW1655 Lightscribe**



Dane techniczne:
 - 16x zapis płyt DVD+/-R
 - 8x +R/4x -R zapis płyt
 Dual Layer
 - Direct Disc Labeling -
 tworzenie własnych etykiet
 - Technologie SolidBurn
 i Write Right - zwiększają
 jakość zapisu

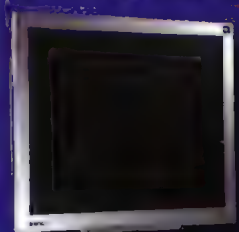
By zgłaszać na wybraną grę, najpierw prawidłowo
 odpowiedz na pytanie konkursowe:
 Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA?
 A. 17 B. 16 C. 12

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a według podanego schematu:
CA.GW.X.##, gdzie X oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe
 (A, B lub C), ## oznacza numer gry, którą uznałeś/aś Grą Miesiąca -
 i wyślij pod numer **7164!**
 Na zgłoszenia czekamy do **10 lipca 2006 r.**

SPIS GIER

- | | |
|---------------------------------|-----------------------------|
| 01. Bad Day LA | 11. Rogue Trooper |
| 02. Da Vinci Code, The | 12. Rush for Berlin |
| 03. Half-Life 2: Episode One | 13. Sensible Soccer 2006 |
| 04. Hearts of Iron II: Doomsday | 14. Stalin Subway |
| 05. Hitman: Blood Money | 15. Titan Quest |
| 06. HoMM V PL | 16. Tomb Raider: Legend PL |
| 07. Lineage II | 17. X-Men The Official Game |
| 08. Over the Hedge | |
| 09. Plan, The | |
| 10. Rise of the Nations | |

**UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na
 Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych
 6 miesięcy, rozlosujemy 17" monitor LCD BenQ FP71G+**



Dane techniczne:
 - Czas reakcji 8 ms
 - Kąty 160/160
 - Kontrast 500:1
 - Plamka: 0,264
 - Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max)
 - Wyświetlane kolory: 16,2 mln
 - Regulacja i Key Auto Adjustment

BenQ

Konkurs pod patronatem BenQ.pl Enjoyment. Matters

Grą miesiąca nr 06/2006 została gra

Tomb Raider: Legend!

nagrody: 3 nagrywarki BenQ model DW 1655 Lightscribe
 Szymon Grochowski, Katowice; Marcin Zarzycki, Raszyn; Łukasz Jeżyna, Łódź

Sensible Soccer 2006



zainterek: sportówka
Platformy: Sensible Soccer
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.4 GHz,
 256 MB RAM, grafika 64 MB
Cena: 6
Data: 08/06
Strona w CDA: 062

➤ **Od elda:** Mimo wszystko rozczarowanie. Nowy Sensible Soccer ma się tak do starego jak polska reprezentacja do Argentyny. Niby podobne, a jakże inne.

➤ **Hut:** Chyba trochę przesadziliś. Raczej jak polska do... Chociaż nie, naszych orłów nie da się porównać z nikim innym...

➤ **gem:** Czemu? Uważam, że można. Do dupy.

➤ **Czarny Iwan:** Ech, ten stary to było po prostu dzieło sztuki. Niby piłka jest jedna, a bramki dwie i tyle, ale SS 2006 nie dostarczał mi już takich wzruszeń.

➤ **Mac Abra:** Jednak pierwszy SS jest nie do przeskoczenia, a ta edycja nawet nie próbowała.

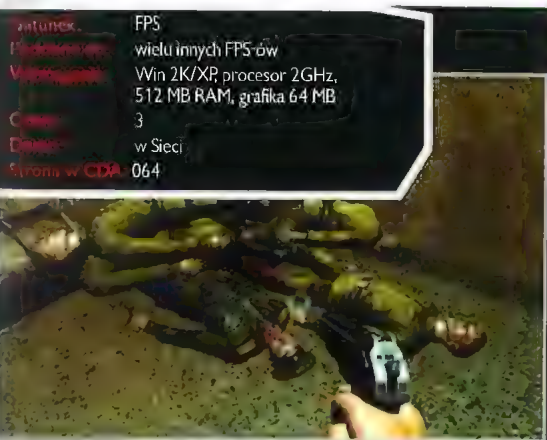
➤ **Smuggler:** Coś jak nasi w meczu z Niemcami. Różnica jest taka, że w SS postacie mają wielkie głowy, a nasi zupełnie bez głowy grali...

➤ **CormaC:** Przestańcie się w końcu nabijać z reprezentacji, bo Miła i Rasiak nie będą chcieli z wami rozmawiać.

➤ **Allor:** Naprawdę? Znaczący się zakopią się pod ziemię lub znikną w chmurze pyłu? Hurra!

➤ **Smuggler:** Jeśli mówią tak samo, jak grają, to ja się im nie dziwię.

The Stalin Subway



zainterek: FPS
Platformy: wielu innych FPS-ów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2GHz,
 512 MB RAM, grafika 64 MB
Cena: 3
Data: w Sieci
Strona w CDA: 064

➤ **Od CormaCa:** Shooter osadzony w ciekawych realiach (Moskwa, rok 1952, a więc epoka stalinowska), jednak niedorobiony od strony technicznej (oprawa, AI, gameplay). Szkoda, bo zapowiadał się całkiem ciekawie.

➤ **Mac Abra:** Tu akurat określenie „ruska technika” (jako synonim czegoś przestarzałego, siermiężnego i w ogóle dna) ma rację bytu.
 ➤ **Qn'lk:** Jeden z najgorszych, najbardziej niedorobionych FPS-ów, jakie w życiu widziałem. A widziałem wiele – moja ocena to maksimum 2.

➤ **Smuggler:** Realia i pomysły – da(je) radę. Wykonanie – wyko NA NIE – czyli nie!!!

➤ **Hut:** Pust swięda budżet sonce!

➤ **Czarny Iwan:** Koń jest za łagodny, góra 1.

➤ **eld:** Koń jak Szymkowiak za dużo Reksia oglądał w dzieciństwie. Stąd jego litościwe nastawienie.

Titan Quest



Genre: RPG (czy raczej action-RPG
 lub nawet hack'n'slash)
Podobne gry: Diablo, Dungeon Siege, Sacred
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1.8 GHz,
 512 MB RAM, grafika 64 MB
Cena: 7
Data: w Sieci
Strona w CDA: 092

➤ **Od gema:** Hack'n'slash osadzony w świecie mitologii starożytnych Hellady, Egiptu, Chin wzbogacony o elementy jeszcze paru innych. 28 klas postaci (kobieta i mężczyzna do wyboru), blisko 100 rodzajów przeciwników, tysiące generowanych pseudolosowo przedmiotów plus unikatowa broń epicka, a przy tym znakomita oprawa audiowizualna – wszystko przekłada się na wiele godzin cobyrej (choć nieco monotonnej) zabawy.

➤ **Mac Abra:** Diablo w świecie mitologii.

➤ **Smuggler:** Mimo wszystko wolę piwsi Dugeon Siege. Do tego demo się chrzani na polskim Windows...

➤ **Allor:** „Za dużo gem dał, na pewno w łapę dostał, tra la la”.

➤ **eld:** Mnie się podoba, przynajmniej na podstawie tego, co widziałem przez ramię gema.

➤ **Smuggler:** Tja, to był namiętny pocałunek dwóch redaktorów.

Rasiaki

Choć podczas pisania tych słów Mundial trwa w najlepsze, już widać, że będzie to Mundial niespodzianek. A to Czesi najpierw rozjeżdżają USA, a potem dostają okropny łomot od Ghany (śmiało mogło być 5:0!). Za to USA walczy jak równy z Włochami (i utrzymuje remis, mimo że grali w dziewiątkę). Serbia w eliminacjach, w silnej grupie, traci jedną bramkę, a potem dostaje 6:0 z Argentyną, co raczej pasowałoby do Trynidadu i Tobago, które z kolei remisuje ze Szwecją (w sumie dwa państwa na jedno, po co się dźwici). Gdy piszę te słowa, Hiszpania, która przecież wślukła silnej Ukrainie 4:0, ledwo sobie poradziła z Tunezją, przegrywając przez większość meczu. Same niespodzianki...

No, poza wynikami naszej reprezentacji, która już poniekąd tradycyjnie całkiem ładnie przechodzi eliminacje do mistrzostw, po czym natychmiast rozsypuje się na 11 wystraszonych i bez formy koleśki nie bardzo wiedzących, po co wybiegli na boisko i na czym polega ta gra. Tego nie rozumiem. W każdym razie jeden polski piłkarz na pewno wróci do domu szczęśliwy. Mowa naturalnie o „Drewnino” Rasiaku. Czemu? Bo teraz już nie wypada się z niego śmiać. Niby czemu nalaatywać akurat na biednego Grzesia, skoro tak naprawdę mieliśmy na Mundialu Rasiak Team samych Rasiaków. (OK, z małymi wyjątkami.) Ech, tradycyjnie obejrzymy po raz 3567 gol Domarskiego na Wembley, ew. po raz 4672 główkę Szarmacha w meczu z Włochami w '74 i jakoś to

pójdzie. Przelknijmy tę pigułkę. Do następnego Mundialu zapomnimy, tak jak zapomnieliśmy Koreę.

Swoją drogą, trenerem wtedy może być... Rasiak. (*) I proszę mi się tu nie śmiać, bo przypomnę, że śp. Kazimierz Górski – trener-legenda, piłkarzem był raczej średnim (jeden mecz reprezentacji, w którym wystąpił – 0:8 z Danią...). Więc czemu by nie, niechby i Rasiak, byleśmy w końcu wrócili z jakiegoś Mundialu... no nie, nie z medalem. Bądźmy realistami. Zebyśmy kiedyś wrócili zadowoleni z gry naszych orłów... raczej orzełków... czy może reszek... rasiaków?

PS Czasem dobrze jest mieć więcej lat – ja bramki Bołka czy Lato pamiętam „na żywca”, a nie z kolejnych powtórek co 4 lata. I nie zapomnę. Skład „orłów Górskiego” też pamiętam. I bez problemu do dziś nazwę bez trudu większość tych ludzi na archiwalnych zdjęciach. A obecnie jedyny reprezentant, którego na pewno rozpoznam, to... Olisadebe. Dobra, nic już nie mówię. Raz – dwa – trzy, zapominamy!

(*) Nie wiem, czy Rasiak będzie trenerem, ale wiem, że Listkiewicz nadal będzie szefował PZPN. Tego gościa przecież nie ruszy ze stołka nic prócz bezpośredniego trafienia w siedzibę PZPN głowicy nuklearnej o mocy minimum 10 megaton. Choć i tu mam wątpliwości. Nie mamy też żadnej pewności, że tam w ogóle pojedziemy...



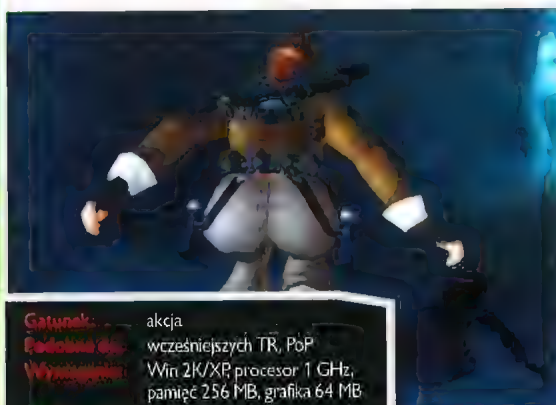
Co z tym Steamem?

Steam – system dystrybucji cyfrowej stworzony przez Valve na potrzeby gier tej firmy, budził emocje od samego początku istnienia, od kiedy okazało się, że uruchomienie Half-Life'a 2 wymaga łącząca z Internetem. Jego obrońcy jednak wskazywali na wygodę – choćby autoaktualizacje – i... oszczędność pieniędzy wynikającą z tego, że płacimy wyłącznie twórcom, a nie pośrednikom i tylko za grę, a nie dodatki. Niestety szybko się okazało, że Steam jest bardzo zawodny – do tej pory co pewien czas muszę potwierdzać swoją tożsamość. Zastrzeżenia budzi także sposób działania – w tle i właściwie nielimitowanym dostępem do Internetu. Zwłaszcza gdy się wie, że Steam służy nam podczas gry – jakiej broni głównie używamy, ile razy i gdzie save'ujemy, kiedy ginimy itp. – i dane te wysyła twórcom gry. Valve tłumaczy, że to dla dobra graczy i gier „skrojonych na miarę”. Ja jednak wiem, że gdybym był szefem jakiegokolwiek agencji wywiadu, Steam byłby wszystkim, czego mógłbym sobie życzyć do szczęścia.

Teorie spiskowe na bok. Są inne, realne powody do zmartwienia. Mowa o tych obiecanych oszczędnościach. Policzmy – SiN Episodes: Emergence czy Half-Life 2: Episode One poprzez Steam kosztuje 19,95 dolarów amerykańskich. To ok. 65 złotych (stan na 22 czerwca). Dodajcie do tego blisko 25% podatku wynikającego z tego, że nabywca pochodzi z Polski – wychodzi ok. 80 złotych. Tymczasem cena wersji pudełkowej Emergence czy Episode One w polskim (!) sklepie to... 59,90 zł. Zaraz, zaraz... Koszta dystrybucji wersji cyfrowej są – zdaniem samych twórców Steam – znikome. Koszta wyprodukowania wersji sklepowej – tłoczenia, drukowania, transportu (overseas!), magazynowania – ponoć ogromne... A przecież powiększają je dodatkowo marże poszczególnych pośredników w sprzedaży, choćby „półkowe” w Empiku... Czemu więc 80 do 60? Skąd ta różnica sięgająca 25% ceny?! Po co mi ten cały Steam?!

gem

Tomb Raider: Legend



Gatunek: akcja
Podobne do: wcześniejszych TR, PoP
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1 GHz, pamięć 256 MB, grafika 64 MB
Okazja: 5 [polonizacja]
Strona w GDA: 101

Od Siekiery:
Stosunkowo niska ocena nie wynika z kiepskiej polonizacji – ta bowiem, jak na standardy Cenegi, jest całkiem przyzwoita – a z faktu, że w rodzinnej wersji TR:L zabrakło trybu next-gen! Grę „okaleczył” ponoć Eidos, ale to, jak można przeoczyć brak kilku gigabajtów, pozostanie dla mnie na zawsze wielką tajemnicą.

- **Smuggler:** Oj, nie ma szczęścia ta Cenega – teraz zdrowo oberwie za to, co Eidos namieszał...
- **Mac Abra:** No zaraz, zaraz, ale oni powinni taką rzecz sami zauważyć, nie?
- **Qn`ik:** Grunt, że z cidej sprawy wyszli z honorem: wysłali ludziom za darmo poprawkę.
- **Czarny Iwan:** Dokładnie, to profesjonalne podejście. Brawo.
- **eld:** A wy co? Komiter Adoracji Cenegi? Może na Okleciu też witaliscie z kwiatami Janasa???
- **Allor:** Wiesz, lepiej niech już u nas siedzi i wstydu na świecie nie robi...
- **Smuggler:** No jasne. Z kaktusem witać będę. I nie w rękę mu go wiozę. :)
- **gem:** Są tacy, co to bez mydła...
- **Mac Abra:** Są też tacy, co bez głowy, ambicji i kondycji... „Bez serc, bez ducha...”

X-Men: The Official Game



Gatunek: zręcznościówka/bijatyka
Podobne do: innych X-Menów
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 1,2GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Dane: 08/06 DVD
Okazja: 8
Strona w GDA: 078

- **Od Ghosta:** Widowiskowa i chwilami trudna zręcznościówka. Sporo walki, trochę czasówek, czasem chwila myślenia. Grało się bardzo fajnie, choć gra huśta nastrojami, bo czasem odpręża, a czasem wkurza dziwnym doborem poziomu trudności. Dla fanów X-Menów, zręcznościówek, bijatyk i dla tych, którzy lubią dobrze zrobione gierki z ciekawą fabułą.
- **Smuggler:** Jakby to było XXX-women, to może...)
- **Mac Abra:** Sympatyczne, ale IMO wymaga znajomości nie tylko komiksów, ale i drugiej części filmu.
- **Hut:** A znajomościom mówimy „nie”! Precz z układem!
- **eld:** Gdyby nie układ, wróciłbyśmy do Polski z Mistrzostwem Świata!
- **Czarny Iwan:** Nie znam cię!
- **Smuggler:** Wolverine na trenera, on potrafi zmotywować do walki!
- **Allor:** A Storm na... w zasadzie na cokolwiek – i tak fajnie wygląda. :)

Qn` cik

...SZADENFROJDOWSKI

Dialogi miesiąca

ICH opisał Qn`ikowi twórcy z Dreamfalla...
„Rozumiesz, zamierzam do tej pory system zrownoważać, żebyś mógł posłuchać balonów, a jak...”
„Głupie. Zrzuciłem ci ten... 16-15... ale...”
„Było. Swoją drogą, wcześniej wczoraj wyszedłeś...”
„Smuggler (zamyka drzwi). Mam w końcu jakieś życie prywatne...”
„[mimo namysłu] Z rzadka”

Ostatnio stałem się prawdziwym pozeraczem telewizji. Co prawda, daleko mi do kilkogodzinnej, średniej krajowej, ale na kilka minut lubię sobie włączyć to małe kolorowe pudło. Szczególnie upodobałem sobie wiadomości w telewizji „Irwan”. Zwykle podziwiam jedynie kunszt prowadzącego, jego dykcję i doskonale zaplecze techniczne, ale ostatnio stacja przeszła samą siebie. Zaraz po meczu Polski z Kostaryką pojawiła się informacja, że to już niestety ostatni mecz naszych na Mundialu. Zaraz po tym usłyszałem, ku swojej nieposkromionej radości (cytat z pamięci, niestety nie nagrywałem): „na pocieszenie powiemy, że Kostaryka również nie ma szans na wyjście z grupy”. Niech żyje miłujący bliźniego swego głos w moim domu!

PRODUCENT: IO INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.HITMAN.CENEGA.PL

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZABÓJCZO GRYWALNY!

DVD
07/2006



Stary dobry Hitman. To chyba jedyna gra, w której, choć mamy dostęp do całego arsenału, największą frajdę sprawia przejście całej misji bez chociażby jednego wystrzału. Mogłeś się w niej wtelić w psychopatę kosiącego ogniem ciągłym wszystkich jak leci, choć nic nie stało na przeszkodzie, by odegrać rolę cichego zabójcy, który załatwia kluczowe cele za pomocą fortepianowej struny. Czy coś się od czasu poprzednich części zmieniło? I – co ważniejsze – czy agent 47 wciąż jest w dobrej formie?

HITMAN

BLOOD MONEY

Powiedzmy sobie jasno – nowy Hitman, choć to tytuł ze wszech miar wyśmienity, żadną rewolucją nie jest. Można co najwyżej mówić o ewolucji, gdyż najnowsza odsłona flagowego dzieła IO Interactive skupia się przede wszystkim na rozwoju wszystkich charakterystycznych elementów serii. Dodano co prawda kilka wybornych i smakowitych nowości, jednakże wszelkie zmiany

mają raczej charakter kosmetyczny. W podstawowym założeniu Hitman pozostał niezmieniony (chciałoby się dodać – na szczęście), dalej więc mamy do czynienia ze skradanką charakteryzującą się niesamowicie otwartym terenem działań i mnogością ścieżek prowadzących do celu. Nowy Hitman jest nie tylko godnym kontynuatorem serii. Jest także – a może nawet przede wszystkim – jej najlepszą odsłoną.

Raj dla perfekcjonistów

To jedna z naprawdę niewielu gier, która – mimo że rozgrywka skupia się na single'u (multiplayera po raz kolejny zabrakło), za dziesiątym razem bawi równie dobrze jak za pierwszym. A to wszystko dzięki niesamowicie przemyślanym zleceniom i fantastycznie zaprojektowanym poziomom, które sprawiają, że wszystko tu da się wykonać na naprawdę wiele sposobów. Podczas rozgrywki nieraz odnosiłem wrażenie, że Krwawa Forsa oferuje nam więcej swobody w obrębie poszczególnych misji niż wszystkie dotychczasowe części razem wzięte.

Nowy Hitman, tak jak poprzednie odsłony, skierowany jest przede wszystkim do perfek-

cjonistów, bo rozpracowywanie każdej misji w najdrobniejszych detalach, tak by na końcu otrzymać rangę Silent Assassina, sprawia tu chyba największą frajdę, ale wymaga od gracza maksymalnego skupienia, odrobiny sprytu i pomysłu oraz oczywiście ogromnej cierpliwości. Uzyskanie najwyższej oceny na najwyższym poziomie trudności wymaga nieraz kilkunastu podejść... Przy czym nie dajmy się zwariować – prawie każde zadanie można też wykonać w raptem kilka (naście) minut, osiągając wszystkie konieczne cele... więc jeno od gracza zależy, czy chce ukończyć grę szybko, czy też woli się nią dłużej delektować.

Jeśli wybierze drugą metodę, czeka go mozołna nauka rozkładu pomieszczeń, zapoznanie się ze ścieżkami, po których chodzą strażnicy, poznanie wszystkich niewłaściwych punktów na mapie etc. Takie podejście ma chyba zresztą największy sens co najmniej z trzech powodów. Po pierwsze – jak wspominałem – wtedy gra wystarcza na znacznie dłużej. Po drugie – tylko grając „po cichu” mamy sposobność zasmakować perfekcyjnie kreowanego klimatu. Wreszcie po trzecie – jako typowa gra akcji nastawiona na wybić wszystkiego, co się rusza, Hitman jest średnio atrakcyjną produkcją. Średnią, bo niezwykle – wówczas – krótką.

Uwielbiam łapać pracę z zabawą... nigdy nie wiem, co jest czym.



Strzelanie do tarczy mi nie wystarczy...



Jak cię widzą, tak cię piszą

Ukoronowaniem wyświetlanych po każdym etapie statystyk (które same w sobie względem poprzednich części znacznie rozbudowano) jest artykuł w lokalnej gazecie, w którym znajdziemy swoiste podsumowanie ostatniej misji. Zawiera on nie tylko podstawowe informacje dotyczące ofiar, ale nawet takie detale, jak: liczba świadków, którzy nas widzieli, czy opis broni, którą nieopatrznie zostawiliśmy na miejscu zbrodni. Każdy taki artykuł tworzony jest – rzecz jasna – z gotowych komponentów, które program automatycznie wstawia w zależności od naszych poczyniń, ale przyznać trzeba, że pomysł sam w sobie jest genialny.



Na zakupy!

Tytułowe krwawe pieniądze mają tu – rzecz jasna – niemałe znaczenie. W wielkim stylu powraca wątek ekonomiczny. W przeciwnieństwie jednak do pierwszej odsłony, nie kupujemy tu poszczególnych giber (te zdobywamy w kolejnych misjach), a „jedynie” upgradeujemy te już posiadane. A musicie wiedzieć, że możliwości na tym polu są ogromne (niestety nie wszystkie flinty można modyfikować, odniosłem też wrażenie, że samych spluw jest trochę mniej niż w poprzednich częściach). Większe magazynki, tłumiki, celowniki laserowe, rozmaite rodzaje amunicji to tylko wierzchołek góry lodowej. Nie ma na szczęście możliwości, by po pierwszych dwóch etapach wykupić cały sklep. Po pierwsze, ceny są zaporowe, po drugie zaś, dostęp do kolejnych udogodnień zdobywamy sukcesywnie w miarę postępów w grze.

Ponadto można również nabyć kilka ułatwiających przeżycie gadżetów, jak np. lepszy wytrych, kamizelki kuloodporne, zastrzyk adrenalinowy czy specjalne tabletki, które pełnią rolę jednorazowej apteczki. To jeszcze nie wszystko. Sporo kasy idzie na łapówki. Gdy narobimy zbyt dużego bałaganu, forsa przyda się, by zamknąć usta świadkom, dziennikarzom i policji. Można to zlekceważyć,

wtedy jednak w kolejnym zadaniu możemy mieć przedłapanie jak Święty Mikołaj w Boże Narodzenie. Jeśli zaś ktoś ma problem z wykonaniem aktualnego zlecenia, za marne kilka tysięcy dolicz może kupić sobie podpowieź. Jak sami widzicie, jest na co wydawać ciężko zarobioną kasę.

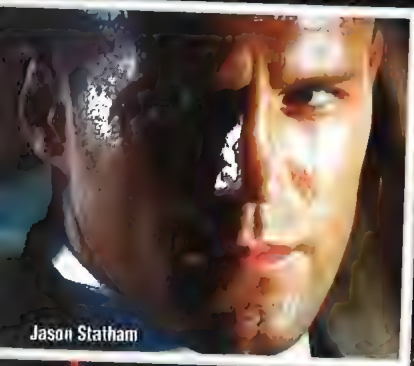
... Finish him!

Parę słów o esencji rozgrywki, czyli o wykańczaniu wrogów i wszystkim, co z tym związane. Możemy się pozbywać zbędnych zwłok, które mogłyby niepotrzebnie przyciągnąć uwagę strażników. Na każdej mapie trafić można na kontenery i skrzynie, w których idealnie mieści się ciało. Nie rozumiem tylko, dlaczego jedne zwłoki przypadają nam, dajmy na to, jeden kontener na śmieci, skoro miejsca tam jest na kolejne dwa trupy. (Ciało poszarpanej ofiary, które ciągniemy po podłodze, pozostawia za sobą plamy krwi, na które zwracają uwagę strażnicy.)

Pozostała oczywiście możliwość przebrania się w ciuchy, które ma na sobie uziemiiony delikwent (agent 47 wciąż pozostał niekwestionowanym mistrzem świata w ekspresowym składaniu ubrań w kostkę, nawet w sytuacji śmiertelnego zagrożenia). :) Warto

Nowy Hitman jest nie tylko godnym kontynuatorem serii. Jest także – a może nawet przede wszystkim – jej najlepszą odsłoną!

Kto byłby lepszym Hitmanem?



Jason Statham

47 na srebrnym ekranie

O filmie kręconym na motywach dzieła IO Interactive wczoraj wiadomo niewiele ponad to, że wejdzie do kin na początku 2008 roku. Za kamerą stanie Skip Woods, zaś w głównej roli wystąpi Vin Diesel, znany graczom przede wszystkim z „Kronik Rickiego”, „Cóż, może jestem upieczony”, ale jakoś nie widzę tego faceta w roli Hitmana. Niski głos, spore gabaryty i byna to jak dla mnie trochę za mało, by wcielić się w jednego z najbardziej charakterystycznych bohaterów w historii gier. O wiele bardziej pasowałby tu – w moim przekonaniu – Jason Statham, znany chociażby z „Transportera” czy „Przekretna”.



Vin Diesel



Choć nigdy nie byłem nadgorliwym wyznawcą Hitmana, uważam, że jego najnowsza odsłona jest warta każdych pieniędzy.

w tym miejscu nadmienić, że pokuszono się o taki drobniak jak ślady ran postrzałowych widoczne na naszym stroju. Niestety opcja ta dotyczy tylko ubrań, które mamy aktualnie na sobie. Jeśli bowiem zdejmniemy ciuchy z kołesa podziurawionego jak sito, ubranko będzie czyste i schludne, jakby dopiero co wróciło z pralni.

Ponadto pojawiła się możliwość chowania się w szafie, chodzenia po gzymsach, wspinania się na rynny, odwrócenia uwagi strażnika rzuconą monetą, wytrącania broni z rąk wroga, a także używania innych w charakterze żywej tarczy (niby fajny patent, ale o ile

w serii Splinter Cell korzystałem z tego dość często, tutaj w zasadzie wcale).

Najciekawszą chyba nowością, jeśli idzie o wykonywanie celów, są „wypadki losowe”. Chyba tak można je nazwać, chodzi bowiem o upozorowanie śmierci, by nikt z obecnych nie skojarzył tego nieszczęśliwego „wypadku” z łysym facetem w nienagannie skrojonym garniturze, który właśnie, jak gdyby nigdy nic, wychodzi wolnym krokiem z budynku. Można więc gościa wypchnąć przez balkon, gdy ten stoi przy balustradzie, można podłożyć w ściśle określonym miejscu niewielki ładunek wybuchowy, którego de-

tonacja sprawi, że przechodzącemu dwa piętra niżej drabowi spadnie na głowę żyrandol czy inne ustrojstwo. Możliwość jest oczywiście znacznie więcej i z całą pewnością w metodach tych zasmakują przede wszystkim zwolennicy wykonywania wrogów bez użycia broni palnej.

Podejrzliwe tłumy

Jeśli idzie o AI, nie zauważyłem znaczących różnic w stosunku do poprzednich części. Może tylko tyle, że strażnicy zdają się jeszcze bardziej nieufni i podejrzliwi. Często gdy przechodziłem obok, drapali się po brodach, przyglądając mi się uważnie, a ja wciąż odnosiłem zdemaskowany, że zaraz zostaną zdemaskowani. Węjsie zbyt daleko na zastrzeżony teren w nieodpowiednim stroju szybko kończy się strzelaniną, z której mamy małe szanse wyjść zwycięsko (strażnicy od razu bowiem zlatują się z całej okolicy).

Wydaje mi się też, że w niektórych momentach żdziebko przesadzono z nadgorliwością władz, no bo kto widział policjanta, który strzela do nas tylko dlatego, że zrobiliśmy o 2 kroki za dużo? Szczytem nieodpowiedzialności z naszej strony jest również paradowanie z wyciągniętą spłuwą na oczach postronnych osób. Aczkolwiek tym razem, jeśli tylko mamy coś małego, bohater automatycznie trzyma rękę z tyłu, chowając broń za plecami. Bardzo miłe udogodnienie.

Co ciekawe, ze względu na charakter poszczególnych misji i miejsc, w których się toczą, niemal wszędzie palają się dosłownie całe tłumy ludzi, a każda z tych osób to oczywiście potencjalny przypadkowy obserwator – może i strzelać do nas nie będzie, ale za to ucieknie z krzykiem. To jest w zasadzie jeszcze gorsze, narobi bowiem takiego rabanu, że w mig zostaniemy zdemaskowani i poczęstowani gradem kul z okolicznych łuf. Stąd w najnowszym Hitmanie musimy uważać podwójnie – nie tylko na potencjalnie najbardziej niebezpieczne jednostki, ale i osoby postronne, których wszędzie pełno.

Okiem wstecz...

Hitman: Codename 47

Fobias Repper zaistniał w świadomości graczy w 2000 roku. Z tą całą pewnością jest najbardziej znana, ale i najkrótsza odsłona. Nie było tu miejsca na błąd, a brak save'a w trakcie poszczególnych zadań sprawiał, że mniej cierpliwym graczom trudno było przetrwać ten tryb.

Hitman: Silent Assassin

W 2 lata później przychodziła nowa droga odsłona. Ze względu na mniej wystrubowane poziomy trudności, opcję zapisu stanu gry, jak również możliwość podążenia jedną z wielu dróg prowadzących do celu nowa gra studi IO Interactive zdołała przekonać do siebie znacznie większą widownię. Dla wielu graczy „dwójka” wciąż pozostaje najlepszą odsłoną, a jej fale to tylko dlatego, że nie grali jeszcze Blood Money.

Hitman: Contracts

Wydana w 2004 roku trzecia część wybuchła mieszaniem uczucia wśród graczy. Co prawda, zafundowano nam po raz kolejny wyborny dymał, świetną oprawę audio-wideo i całkiem niezłe misje, niestety większość z nich była jedynie zmodyfikowaną wersją zadań znanych z „jedynki”, co pozwoliło malkontentom swobodnie wypuszczać, jakoby seria „kończyła się” w bardzo złym stylu, gdyż ekipa IO Interactive najwyraźniej w świecie zapomniała o swoich poprzednikach.



Podręcznik płatnego mordercy.
Zasada numer 1: grunt to nie
wyróżniać się z tłumem.



Glacier i Kyd wciąż rządzą!

Również pod względem grafiki najnowszy Hitman urzeka od pierwszych sekund. Dosłownie. Po odpaleniu gry moim oczom ukazało się jedno z najładniejszych i najbardziej klimatycznych menu, jakie dane było w życiu oglądać. A później wcale nie jest gorzej. Po raz kolejny mamy do czynienia z silnikiem Glacier (a raczej jego mocno odświeżoną i zmodyfikowaną wersją), który doskonale znamy z poprzednich odsłon. Zapamiętajcie jednak o tym, co widzieliście wcześniej. Blood Money to zupełnie nowa jakość. Poszczególne miejscówki, choć dość ograniczone pod względem rozmiaru, urywają głowę różnorodnością i wyglądem. Każdy etap to małe dzieło sztuki...

Mocną stroną gry jest również muzyka. Gdy we wspomnianym menu rozległy się pierwsze dźwięki „Ave Maria”, dreszcz mimowolnie przebiegł mi po plecach. W trakcie gry towarzyszą nam również przepiękne kompozycje, za którymi stoi prawdziwa legenda branży. Jesper Kyd, twórca muzyki do wszystkich poprzednich części i wielu innych gier (ze wspomnę tylko o SC: Chaos Theory, Messiah czy MDK2), wciąż jest w wymienionej firmie, czemu doskonale dał wyraz tutaj. Prawdziwa począta dla wszystkich, którym słon nie nadeprnął na ucho.

Nieliczne wady

Z najbardziej rzucających się w oczy wady wspomnieć muszę o dwóch. Pierwszemu babolowi można łatwo zaradzić, do drugiego zaś po prostu trzeba się przyzwyczaić. Postanowiłem więc zrobić wyjątek i nie obniżyć za to oceny końcowej. Ze zbyt dobrą grą mamy do czynienia, by karać ją za takie detale.

Pierwsza wada dotyczy bowiem optymalizacji. Zabawa bez patcha jest w zasadzie niemożliwa na większości współczesnych komputerów. Bez względu na ustawienia graficzne gra tnie się niemiłosiernie. Na szczęście szybko wypuszczono łatkę, dzięki której sytuacja diametralnie się

zmienia. Miejmy nadzieję, że Cenegą wyda u nas grę już w wersji 1.1 (premierę zapowiedziano dopiero na sierpień).

Druga z wad dotyczy zapisywania stanu gry. Otóż save'y z aktualnie rozgrywanej misji znikają po wyjściu z programu. Pamiętać więc trzeba, że każde zlecenie musimy ukończyć w 100%, inaczej będziemy zmuszeni zaczynać zadanie od samego początku. Wada ta nie ma oczywiście żadnego znaczenia dla prawdziwych maniaków, którzy zawsze przechodzą Hitmana na najwyższym poziomie trudności – tutaj bowiem możliwość zapisu w trakcie misji w ogóle nie występuje.

Wszystkie inne elementy wymagające dopracowania to w zasadzie same drobiazgi, które

w moim odczuciu w żaden sposób nie rzutują negatywnie na odbiór całości (jak np. znany już od pierwszej części problem przenikających się wzajemnie ciała ułożonych w stos).

Finał godny Oscara!

Opis fabuły pozwolę sobie darować (w skrócie powiem tylko, że podobnie jak w „trójce”, wszystkie rozgrywane misje są retrospekcjami wcześniejszych zdarzeń), ale o jednej rzeczy wspomnieć muszę koniecznie. O zakończeniu, którego zaczynamy się domyślać gdzieś tak mniej więcej w połowie gry. Gracz zastanawia się, co też skłoniło twórców to uknuć tak przewidywalną historię, a gdy już jesteśmy świadkami owego finału, następuje prawdziwe trzęsienie ziemi – gra atakuje chyba najbardziej oryginalnym zakończe-

Wybornej oprawie wtórują niezła fabuła, doskonały klimat i przepotężna grywalność.



Czasem miło
poparadować
z shotgunem po ulicy.



Człowiek z wielką parówą
niedługo zginie!



Kwiaty we włosach potargał wiatr... Ehm.

niem, jakie miałem okazję w ostatnich latach oglądać. Zaskakujące i niebanalne zwieńczenie opowieści wciska w fotel do tego stopnia, że rozpałtywałem je jeszcze długo po tym, jak wentylatory mojego komputera przestały pracować.

Zresztą zakończenia na dobrą sprawę są dwa. Jakie? Nie zdradzę, rzecz jasna, podpowiem tylko, że pozory mylą i nie zawsze napisy końcowe muszą oznaczać koniec ostateczny. Niejasne? Bardzo dobrze. Gdy już zobaczycie, w czym rzecz, wszystko stanie się czytelne, wtedy też podziękujecie mi w duchu, że nie zdradziłem zbyt wiele.

Bierz w ciemno

Cóż, 13 misji pozostawia pewien niedosyt (a w zasadzie 11, bo przecież trudno traktować poważnie krótki epilog oraz pierwsze zlecenie, pełniące rolę samouczka, w którym jesteśmy prowadzeni punkt po punkcie za rączkę). Po zaliczeniu tak dobrej gry zawsze chciałoby się więcej. Z drugiej jednak strony, otrzymanie najlepszej rangi podczas zabawy na najwyższym poziomie trudności zabiera tyle z naszego życiorysu, że z powodzeniem w tym samym czasie można by zaliczyć całą sagę Splinter Cell, być może nawet kilka innych skradanek na dokładkę.

Choć nigdy nie byłem gorliwym wyznawcą Hitmana, uważam, że jego najnowsza odsłona jest warta każdego pieniądza. Wybornej oprawie wtórują niezła fabuła, doskonały klimat i przepiękna grywalność. Czegoż chcieć więcej? Jeśli drzemie w tobie chęć wcielenia się w człowieka, który zabija na zlecenie, masz po temu najlepszą okazję. Przekonaj się na własnej skórze, jak smakuje Krwawa Forsa. ICDA!

OKIEM CZARNEGO IWANA

Chyba nikt nie będzie podejrzewał mnie o pewne skłonności, jeśli powiem, że bardzo lubię tego tysego faceta w garniturze. Codziennie 47 od samego początku był postacią mocno zdystansowaną, nieco tajemniczą, zazwyczaj ponurą. Z nomen omen zabójcą konsekwencją realizował kolejne misje i zadania eliminując cele. Sterowanie 47 dawało mi niesamowitą frajdę, bo umożliwiało niemal pełną swobodę decyzji.

IO z determinacją dalej idzie w tę stronę. Jeszcze wyraźniej czulem, że to ja podejmuję decyzje, a nie scenarzysta z programistą, którzy wbijają mnie w swoje buty. Oczywiście pewne schematy są wskazane i lepiej punktowane, co obecnie przekłada się również na przydatny szmal, jednak Hitman nadal oferuje graczom bardzo dużo swobody w podejmowaniu decyzji. Chcesz upozorować samobójstwo wypychając jego mością z balkonu? Proszę bardzo, ale jeśli

wolisz udusić go stalową struną lub wbić nóż w kiszki, a potem paradować w jego garniturze i lakierkach, taki scenariusz jest jak najbardziej możliwy! Z rzeczy, które nieco mnie irytowały, mogę wymienić tylko drobniaki. Rzeczywiście, układanie ciuszków w kostkę to akcent humorystyczny, jaki już dawno IO powinno z gry usunąć. Przenikające się trupki i znikające jak kamfora zapisy gry irytują nieco bardziej, ale na to również można przymknąć oko. Nieco gorzej, że Hitman nadal nie doczekał się swojej wersji multi. Czy 16 lub 32 tysiąch facetów w gajach biegających po arenie zachwiałoby pozycją legendy? Nie sądzę.

Na razie pozostaje więc smakowita porcja misji z 47 w roli głównej. Zapnij pod szyją białą koszulę, zawiąż krawat, wypoleruj łysinę i przekonaj się, kto dzisiaj ma umówione spotkanie z kostuchą.

Gra atakuje chyba najbardziej oryginalnym zakończeniem, jakie miałem okazję w ostatnich latach oglądać.

HITMAN: BLOOD MONEY

OCENA
9

GRYWALNOŚĆ **9**
VIDEO **8**
AUDIO **9**

PODSUMOWANIE

- niebanalne zakończenie
- tysiąc sposobów na ukończenie każdej misji
- świetna grafika i dźwięk
- tony wysmienitych pomysłów
- wątek ekonomiczny
- save'y z aktualnie rozgrywanej misji znikają po restarcie
- bez patcha nie da się grać
- kilka innych niewiele znaczących drobniaków



Tobias początkowo przebrał się za króliczkę, - nie wiedzieć czemu - wyróżniał się z tłumu.

Siostrz! Basen i - ehm... - kaczkę proszę!

CREATIVE



USŁYSZEĆ TO UWIERZYĆ

Żyjemy dziś w świecie dźwięku oglądając filmy, słuchając muzyki, czy grając w gry komputerowe. Wysoka jakość brzmienia, realistyczne efekty dźwiękowe czy precyzyjne pozycjonowanie dźwięku w przestrzeni to ekstremalny świat cyfrowej muzyki, w którym specjalizuje się Creative. Kupując wiodące na rynku głośniki Creative Inspire lub zaawansowane zestawy głośnikowe GigaWorks masz gwarancję wysokiej jakości producenta najlepszych kart dźwiękowych Sound Blaster X-Fi.

GŁOŚNIKI 5.1



**SUPER
CENA**
599,00
z VAT

GIGAWORKS™
Pro-Gamer G500

www.creative.pl

Creative Labs Sp. z o.o. ul. Bzowa 21, 02-708 Warszawa; tel.: (022) 853 02 66; fax: (022) 843 22 83; e-mail: info@creative.pl

Pomoc techniczna: support@europe.creative.com; tel.: 00800 121 12 14

Autoryzowani Dystrybutorzy: AB S.A., tel.: (071) 32 40 500; ABC Data Sp. z o.o., tel.: (022) 676 09 00; Action Sp. z o.o., tel.: (022) 332 16 00; NTT System, tel.: (022) 610 10 36

Partnerzy Detaliczni: Media Markt, Vobis Digital, PTR Steris, Komputronik oraz wszystkie dobre sklepy komputerowe.

PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CODEMASTERS

WWW.CODEMASTERS.CO.UK

ELD | BEZ POWROTU

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1.4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
8/2006

Dawno, dawno temu – w zamierzonych czasach, gdy nikt nie słyszał o EA Sports, Bill Gates mówił, że procesor 386 to cud techniki, a polscy piłkarze... No, krótko mówiąc, w epoce przedpotopowej na komputerach istniały również piłki kopane. To nie jest tak, że symulacja piłki nożnej to FIFA, czy jeszcze świeższy Pro Evolution Soccer.

Sensible Soccer 2006

SENSIBLE SOCCER 2006

3. porostku lat dwięćdziesiątych pamiętani trzej piłkarze: Italia '90 (pamiętacie te animacje komentatorów przed meczami?), Sensible Soccer i gra, której tytułu nie jestem w stanie wygrzebać z zakamarków dziurawej pamięci. I nie chodzi mi o Kick Off! Zresztą bohaterem recenzji jest Sensible Soccer. Gra nawet lat temu kilkanaście wyjątkowa.

Dobre, bo szybko

Dlaczego? Ponieważ w czasach, gdy programiści starali się (podkreślam raz jeszcze słowa: starali się) nadać swoim grom jak najwyższy współczynnik realizmu, a tempo zabawy przypominało naszą swojską ligę polską (to jest chodzonego), nikomu nieznaną firmą

Sensible Software wydała na świat wspomnianą grę. Piłkę idącą w innym kierunku, bo nastawioną na totalnie szybką rozgrywkę, luz i zabawę. Trudno to nawet nazwać piłką, bo po zielonym olbrzymim lotnisku przemieszczała się banda pikseli uderzająca tych kilka imitujących piłkę, którą z kolei należało umieścić w czymś przypominającym z grubsza bramkę. Rozgrywka prymitywna do bólu, taktyki w tym żadnej, ale jednak Sensible Soccer podbił serca właścicieli Amigę, Atari ST i później PC.

Jak leniwsz...

Sensible Soccer doczekał się kilku sequeli, chyba jednak gorszych od pierwowzoru. Ostatecznie tytuł poszedł do piachu gdzieś w drugiej połowie ostatniej dekady, a ostatnią

Biało-czerwoni jak zwykle patrzą bezradnie, gdy im wbijają gola...

O animacji bramkarzy można napisać krótko: jak gra chłopców Janasa.

Klis do Jipa

Minimalizm widać już przy wybieraniu trybu rozgrywki. Jak przed laty ograniczają się one do meczu towarzyskiego, ligi i pucharu imitującego Mistrzostwa Świata. Drużyny narodowe i klubowe wprowadzić noszą prawdziwe nazwy, ale tego samego nie można powiedzieć o nazwiskach kopaczy. Tradycyjnie w Sensible Soccerze mamy jakieś dziwadła. I tak Kłós to Klis, Jop to Jip, a Krzynówek to Krzyniwak. W sumie trudno Codemasters za to winić, bo to – jak rzekłem – tradycja, a i budżet SS 2006 nie był zapewne jakiś oszałamiający, ale brak prawdziwych nazwisk mimo wszystko zapisać trzeba po stro nie minusów.

Różnice spore

Z samą rozgrywką mam nieliczny problem, bo tak prawdę mówiąc trudno nawet porównywać Sensible Soccera 2006 z oryginalnym produktem. Po pierwsze, piłkarze są więksi, przez co widzimy mniejszy skrawek boiska. Zresztą nie jest ono tak duże jak w Sensible Soccerze, jest więc mniej miejsca do grania. Po drugie, piłkarze trzymają się swoich pozycji i wytycznych taktycznych. Rezultat? To nie jest ten radosny futbol sprzed piętnastu lat, gdy wszyscy zawodnicy biegli tam, gdzie piłka. Traci na tym samo widowisko. Po trzecie i chyba najważniejsze, piłkarze całkowicie inaczej prowadzą piłkę.

Sensible Soccer podobał mi się również dlatego, że piłka nie kleiła się w żaden sposób do nogi. Trzeba było mieć niepospolite zdolności, aby ją prowadzić, i małą zręczność, by wykonać zwód. W nowym Sensible Soccerze niestety tak nie jest. Futbolówkę prowadzi się jak w setkach innych piłek kopanych. Zresztą po co ją w ogóle prowadzić, skoro i tak najłatwiejszym sposobem jest podanie do przodu, wstecz lub w poprzek boiska (spróbowałibyscie zawrócić w starym Sensible Soccerze! Piłka zgubiona na bank).

Strzały broniłono

Kolejna rzecz różniącą przeszłość z teraźniejszością to strzały. Nie wiem, czy pamiętacie sławne 'banana kick', czyli kopnięcie i podkręcenie lecącej piłki. Chyba w żadnej innej grze w tak cudownie prosty sposób nie decydowaliśmy o tym, gdzie ma piłka polecieć. W Sensible Soccerze 2006 system odstawiania strzałów jest inny. Gałę da się podkręcić, ale w momencie strzału, co jest jednak ciut trudne. Ze strzałami wiąże się też kolejna sprawa, a mianowicie bramkarze. Pewnie część z was zapamię-

tała tych kilka pikseli broniących w starym SS heroicznie, a jednak na miarę swoich możliwości. Czasem fenomenalnie (czyli jak Boruc z Niemcami, chociaż nie zmieniam zdania, że on nie potrafi bronić, tylko czasem w niego trafiają), ale częściej „po ludzku” (czyli jak Boruc z Kolumbią – dop. Allor) puszczając trudne strzały. Dzięki temu w SS padało mnóstwo bramek.

W nowej odsłonie bramkarze bronią... dziwnie. Coś nie tak jest z ich algorytmami i animacjami. Ot, widzimy golkipera, który stoi jak wryty w bramce, a ułamek sekundy później jest w posiadaniu piłki. Nieważne, gdzie strzelisz, bramkarz wchodzi w posiadanie futbolówki tak po prostu, jakby całą animację

Lepsze od FIFA 06, ale gorsze od swego pierwowzoru.

obrony pominięto... Tak czy siak pada dużo mniej bramek, a co za tym idzie – traci na tym widowisko.

Duże (nieładujące) głowy

Graficznie i dźwiękowo Sensible Soccer 2006 to niemal ta sama prostota jak za dawnych lat. Menuy prymitywne, piłkarze zlepiani z pikseli z wielkimi głowami, proste animacje. W zasadzie w tym elemencie gra nawiązuje do pierwowzoru. Może tylko te wielkie głowy i nie wiedzieć czemu – paskudne animacje przed meczami czy w czasie przerw w grze psują klimat a la 1991. Chyba jednak woląłem grafikę starego Sensible Soccera. Z dźwiękiem w zasadzie to samo – nic nie da się o nim napisać, bo jest go tyle, co kot napłakał, czyli jak np. w Football Managerze. Dla relaksu możecie śmiało włączyć muzykę z wieży.

Walę oldskul

Sensible Soccer 2006 to nie jest zły tytuł, na pewno gra się przyjemniej niż w FIFA 06 czy MŚ FIFA 2006. Jednak w starciu z legendą pierwowzoru wypada słabo. Bardziej jak nudny klon którejs z ostatnich części (na przykład Sensible Soccer '98). Osobiście wołałbym zagrać w wersję z 1991 roku niż w coś nazwane go przesadnie remake'iem. To taka rozrywka na góra dwie godzinki. [CDA]

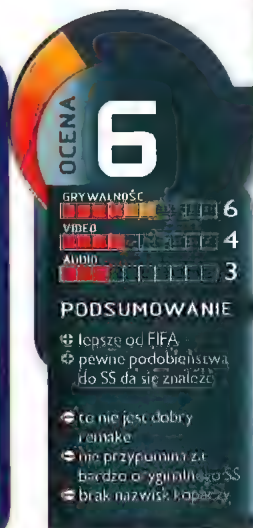


Czerwona kartka za tupież?!

częścią był Sensible Soccer '98 (jeśli mnie pamięć nie zawodzi). Później słuch o cyklu zaginął, a piłkarscy kibice co najwyżej mogli się „pasjonować” kolejnymi częściami FIFA. Aż wreszcie ktoś tam w Codemasters postanowił wskrzesić trupa. Czy się to powiodło?

Minimalizm w cenie

Muszę od razu odpowiedzieć, że nie bardzo. Owszem, w wielu elementach jest to remake klasycznego Sensible Soccera, ale mimo wszystko różnice w rozgrywce są spore, a i sama przyjemność z grania mniejsza. Na pewno autorzy postawili sobie za punkt wyjścia minimalizm. Niby zgadza się to z ideą SS, ale gra ta piętnaście lat temu miała coś, czego brakuje Sensible Soccerowi 2006, czyli po prostu grywalności. Gra się niby lepiej niż w FIFA, ale to nie jest to.



PRODUCENT: G5 SOFTWARE/ORION
DYSTRYBUTOR: BUKA ENTERTAINMENT

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

WWW.G5SOFTWARE.COM

CORMAC NIE WARTO, TOWARZYSZE

THE STALIN SUBWAY

Informacja o tym, że Buka planuje wydać kontynuację tej gry, jest co najmniej zaskakująca. Oczywiście chęć naprawiania swych błędów jest jak najbardziej godna pochwały, jednak może lepiej byłoby je naprawiać w grze pod innym tytułem? Jaki sens ma nawiązywanie do słabej produkcji? Choć z drugiej strony, w Rosji gra biła rekordy sprzedaży...

Gra rzuca nas w przeszłość pod wieloma względami – nie tylko czasu akcji, lecz również gameplaya i oprawy.

W ten sposób już na początku artykułu dowiedzieliście się, co myślę o Stalin Subway. Zdradzę, że gra otarła się o Kaszankę – po pierwszym zderzeniu z nią gotów byłbym wystawić jej ocenę o połowę niższą niż ta, którą widzicie w stopce. Doszedłem jednak do wniosku, że Rosjanie włożyli w Stalin Subway dużo więcej pracy i serca aniżeli twórcy Poldków czy innych kaszankowych gigantów. Wciąż jednak za mało, by gra była w stanie przyciągnąć gracza na dłużej. Poza tym ołdschoolowe strzelanki mają coraz mniejszą rację bytu...

Stalin, Suworow, Makarow, Tokariew...

Wspominałem już, że w Rosji gra sprzedawała się doskonale – w ciągu pierwszego tygodnia zeszło 50 000 sztuk, niedługo później przekroczono pułap 100 000 egzemplarzy. Tym, co przemówiło do rosyjskich nabywców, musiały być realia, w których osadzono Stalin Subway. A te to epoka stalinowska, dokładniej rok 1952. Osią fabuły jest spisek, jaki zawiązany został wokół Stalina, mający na celu pozbawienie Ojca Narodu władzy. Gracz wciela się w młodego oficera MGB (przyczynek do KGB), Gleba Suworowa, wpłatanego w tę aferę wraz z ojcem i próbującego znaleźć wyjście z sytuacji, zanim zginie mnóstwo niewinnych osób.

Odpalamy grę i od razu wrzuca nas ona w odpowiedni klimacik. Tyle że aby go w 100% podłapać, trzeba znać rosyjski – w menu umieszczono piosenkę o „wspólnym maszerowaniu w komunistycznej brygadzie z Leninem na czele”, utrzymaną w stylistyce

radzieckich pieśni chwalebno-propagandowych, tyle że nowocześnie zaaranżowaną. Nieźle, ale szkoda, że reszta oprawy dźwiękowej nie trzyma poziomu – o tym jednak później.

Oczywiście Gleb eliminuje byłych kolegów ze służb specjalnych za pomocą szeregu wiernie odwzorowanych pukawek z epoki, takich jak pistolet Makarow, nieśmiertelny kalach, Sten MK-2, Szpagin 41 (czyli po

prostu sławna pepesza), karabin Tokariew SVT-38 oraz inne.

Weź ta ręką, ciecicu!

Gra rzuca nas w przeszłość pod wieloma względami – nie tylko czasu akcji, lecz również gameplaya i oprawy. Rosjanie stworzyli FPS a dość anachronicznego, przypominającego w kilku aspektach produkcje sprzed dekady. Choćby taka kwestia jak hitboksy – niby można skasować wroga jednym



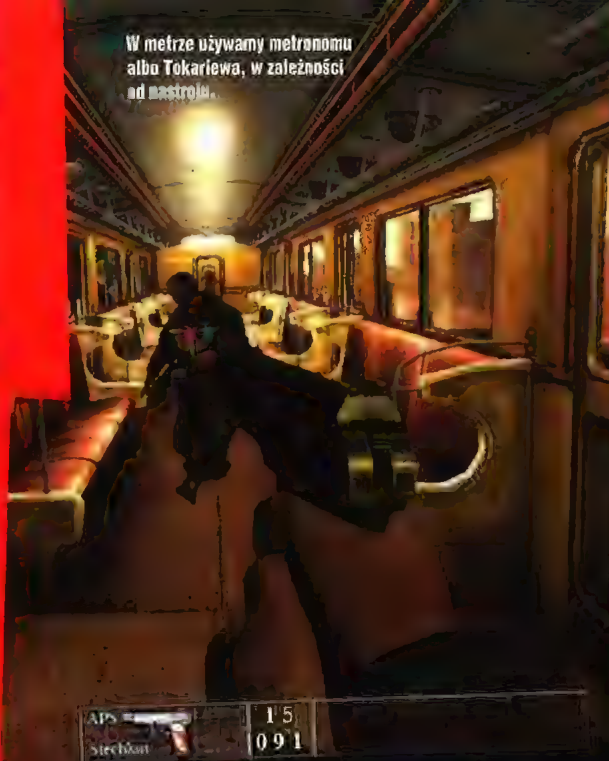
Pepeszaszam, mogę pepesić o pepeuskę?



Beczka spirytusu to za wiele nawet na pięciu Rosjan.



W metrze używamy metronomu albo Tokariewa, w zależności od nastroju.



To my na głowie stajemy, by zrobić fajną grę, a ty taka ocenę dajesz?!

celnym headshotem, jednak kto w obecnych czasach widział możliwość zabicia przeciwnika poprzez kilkakrotne postriżenie w wystający z rąk lokiet? Problem polega tu nie tylko na tym, że można zabić na miejscu strzelając w rękę czy nogę, lecz także (może przede wszystkim – bez tego cały problem nie byłby aż tak widoczny) na tym, że właściciel wystającego łokcia nawet nie próbuje go schować – stoi jak baran i przyjmuje kolejne kulki, aż padnie.

Generalnie zachowanie przeciwników pozostawia wiele do życzenia – zdarza się, że choć ewidentnie cię widzą, nie reagują, zanim nie podeszdziesz na odpowiednią odległość (pozdrowienia dla programisty odpowiedzialnego za tracieline'y – kto regularnie i pilnie czyta CDA, ten wie, o czym mówię). Ale po co podchodzić, skoro można bezkarnie sprzątnąć delikwenta z dystansu (i znów – bierze kulki na klatę, ale nawet się nie zdziwi)? Ponieważ autorzy zaimplementowali rykoszety, niektórzy geniusze potrafią sami się postrzelić (wielokrotnie), np. prując z automatu w stalową balustradę, za którą się chowają. Czyż to nie urocze? Takie „kawaii” właściwie. A to tylko niektóre przykłady błędnie działającego AI – na więcej brak miejsca.

W grze zastosowano rag doll. W teorii bardzo fajnie, w praktyce jednak zwiłkom zdarza się układać w pozycjach, które potrafią wywołać wybuch szczerego śmiechu. No bo jak inaczej zareagować na sztywniaka, który oparł się o ścianę, zastąpił niemal na baczność stojąc... na głowie (patrz screenshot)? System „wiarogodnej fizyki” również nawala, bo przedmioty fruwią niekiedy dziwnie, a potrącone skrzynki potrafią długo drgać wzbudzając się nawzajem i podskakując.

Stalin Substandard

Lokacje w Stalin Subway są nudne. Jak wskazuje tytuł gry – sporą jej część spędzimy w moskiewskim metrze. Ta seria misji jest monotonna, bo sprowadza się do tego, że kradniemy pociąg, natykamy się na blokadę, wylazimy na stację, czyszcimy ją z wrogów,

kradniemy kolejny i tak kilka razy. Oprócz metra odwiedzamy różne podziemne tunele, tajne laboratoria, kremłowskie katakumby, schrony itp. Jest pustawo, szaro-buro, smętnie (tak, wiem – epoka stalinowska była umiarkowanie radosna) i nieciekawie.

Ascetyczna grafika nie jest mocnym punktem Stalin Subway. To, że gra nie powstała pięć lat temu (swoją drogą, ukazała się pod koniec roku 2005), stwierdzić można jedynie po niektórych teksturach o stosunkowo wysokiej rozdzielczości oraz po shaderowanej wodzie. Modele przeciwników są przeciętne, a efektów specjalnych niemal się tu nie uświadczysz. Jedynie efekty dźwiękowe dają radę, jednak muzyka podczas gry już nie bardzo – niektóre kawałki przywodzą na myśl wesołe melodyjki wygrywane przez tytuły na 8-bitowce.

Trudno nazwać Stalin Subway grą dobrą. Z pewnością po stronie plusów trzeba jej zapisać oryginalne realia oraz szeroki wachlarz autentycznych radzieckich gier. Po stronie minusów zaś... hmm... reszta? Można w to przez dłuższą lub krótszą chwilę pograć, jednak na brak doskonałych FPS-ów narzekać nie możemy, więc po co? [CDA]

OCENA 3

ROZRYWANKA 3
VIDEO 4
AUDIO 4

PODSUMOWANIE

- realia
- bronie
- oprawa
- AI
- bigi
- dość monotonna

WOJNY, BITWY, KAMPANIE

★ ZOLNIERZE ★



★★ DOWÓDCY ★★



KLASYKA STRATEGII I SYMULACJI
ZA JEDYNE 19,90

www.nicolasgames.pl
<http://lwbk.nicolasgames.pl/>

NICOLAS GAMES

© copyright by nicolasgames

PRODUCENT: BENIOX
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION
WWW.OVERTHEHEDGE.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
7/2006

CORMAC | WIEWIÓRA NA HAJU!

Standard – kiedy na ekrany wchodzi film dla dzieci, na półkach ląduje prosta gierka na jego licencji, przygotowana na szybko z myślą o każdej liczącej się platformie. Tak jest i z *Over the Hedge* – grą, w którą można pograć (i zapewne dzieciaki nieźle będą się przy niej bawić), ale niekoniecznie trzeba.

Film jeszcze na ekrany nie wszedł, więc siłą rzeczy grę recenzować będę w oderwaniu od niego. Bohaterowie przeniesieni zostali oczywiście z dużego ekranu – ogólne tło fabularne jest to samo, ale oryginalnych lektorów niestety w grze zabrakło (zobaczmy, jak będzie z ewentualnym spolszczeniem. Tak czy owak Bruce'a Willis'a w wersji oryginalnej brak). A teraz zostawmy film i skoncentrujmy się na grze.

Naćpana wiewióra

Pod swe skrzydła bierzemy grupkę leśnych zwierzątek (szop, wiewiórka, żółw, skunks) zapuszczających się na przedmieścia po jedzenie i inne łupy (np. laptopa czy projektor filmowy). Powiem szczerze, że choć same w sobie (od strony projektu i animacji) zwierzątka są oczywiście sympatyczne, to jednak uczucia względem nich miałem ambiwalentne. No bo jak tu bezwarunkowo



polubić zgraję futrzaków, która włamuje się ludzimi do domów, w poszukiwaniu bonusów rozp... większość sprzętu domowego w drobny mak za pomocą pałek, młotków czy kijów golfowych (sic!), po czym kradnie jedzenie i sprzęt audio-video. Normalnie jak jacyś naćpani kibole... Jeśli to ma być gra dla dzieci, to może jednak dawać maluchom wzorce lepsze niż agresywna wiewiórka z kijem, która notabene faktycznie zachowuje się jak naćpana (jest hiperaktywna, aż ją nosi)?

Co dwie paly to nie jedna

Rozgrywka sama w sobie jest bardzo prosta i w znacznej mierze sprowadza się do tłuczenia kolejnych fal mało zróżnicowanych przeciwników. Mamy do dyspozycji jeden cios, atak z dystansu (celownik można dowo nie przemieszczać, co należy zaliczyć grze na plus) oraz atak specjalny. Przeciwnicy zosta-

wiają też po sobie lepszą broń (np. walki do ciasta czy pistolecki na kulki). W praktyce walka sprowadza się do szaleńczego klepania w jeden przycisk, co jest średnio rozwijające.

Urozmaicheniem jest to, że zwierzątka zawsze chodzą parami. Generalnie OtH pomyślane zostało dla dwóch graczy (fajny pomysł – rodzic może grać z dzieckiem), ale jeśli partnera do gry zabraknie, to drugiego sierściucha prowadzi komputer. Generalnie

sprawdza się w tym nieźle, choć zdarza mu się głupio blokować, ginąć czy też w bezsensowny sposób uruchamiać alarmy. Pomiedzy obiema postaciami można się dowolnie przełączać, jednak nie ma to większego sensu, bo nie różnią się one sposobem prowadzenia ani zdolnościami. Koniec końców będziesz prowadził tę postać, której animacje najbardziej przypadną ci do gustu. Drugi zwierzątk jednak przydaje się do podwójnych ataków – można mu wskoczyć na ramiona i trząść wrogów dwoma kijaskami naraz. Warto zaznaczyć, że

OVER THE HEDGE THE GAME



Średniasta gra dla młodszych graczy.

OCENA

6

OPRWA WIDEO 6

WIDEO 6

AUDIO 5

PODSUMOWANIE

- ☼ sympatyczna jako całość
- ⊕ rozgrywka dwuosobowa
- ⊕ animacje postaci
- ⊕ 3 dodatkowe minigierki
- ☹ na dłuższą metę monotonna
- ☹ oprawa audio-wideo średnia



PRODUCENT: BIG HUGE GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99 ZŁ
WWW.RISEOFLEGENDS.COM

WIN XP
PROCESSOR: 1.4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

DVD
06/2006

HUT SĘDZIMIR | MOŻE NIE LEGENDARNA, ALE NA PEWNO BARDZO DOBRA

Poprzednia gra studia Big Huge Games, *Rise of Nations*, przedstawiała wojny wzięte wprost z najbardziej burzliwych stron historii ludzkości. Jej następczyni przenosi nas w świat, w którym dżiny, posługując się magią, walczą z maszynami bojowymi wzorowanymi na projektach wielkiego Leonarda Da Vinci. Mity i legendy zastąpiły w *Rise of Legends* świat rzeczywisty. Z jakim skutkiem?

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS™

Menu główne daje wybór trzech podstawowych trybów rozgrywki: multiplayera, pojedynczych potyczek oraz kampanii. Dwa pierwsze decydują o tym, że *Rise of Legends* warto będzie trzymać na twardym dysku jak najdłużej, początkowo głównym daniem jest jednak zdecydowanie kampania. Ekipa Big Huge Games – a bardziej może nawet marketingowcy z Microsoftu – starali się przedstawić tę kampanię jako nowatorską, bo... wzbogaconą o fabułę. To oczywiście gruba przesada, przecież każda poważniejsza z wydanych

dotychczas strategii miała w tle jakąś opowieść. Jedyna różnica w przypadku *Rise of Legends* polega na tym, że historia tutaj skonstruowana jest zgodna ze wszystkimi prawidłami sztuki pisanie scenariuszy. Oznacza to, że ma klasyczne trzy akty – wyraźne otwarcie, logiczne rozwinięcie ze zwrotem akcji oraz wielkie, spektakularne zakończenie, które pokrywają się z trzema kolejnymi rozdziałami kampanii.

Wojska tysięcy i jednej nocy

O ile sama fabuła nie jest wystarczającym powodem, by wychwalać pomysłowość i wyobraźnię ludzi z Big Huge Games, to już świat, w którym się ona toczy, zasługuje na uznanie. Na równi czerpie on inspirację z Włoch okresu renesansu, arabskiej mitologii oraz pradawnych wierzeń południowoamerykańskich Indian. Wpływy te widoczne są w charakterze map, stylizacji budynków, wyglądzie i umiejętnościach jednostek – są one „rozdzielone” na poszczególne frakcje biorące udział w konflikcie, jak również kolejne akty kampanii. Na początku, w pierwszym rozdziale, kierujesz wojskami Vinci, później, w drugiej krainie, dowodzisz jednostkami Alin, by wreszcie przejąć kontrolę nad oddziałami Cuotl. Co tak niezwykle jest w tych naciągach?

Vinci to jednostki wzorowane na szkicach Leonarda Da Vinci, łatwo więc je sobie wyobrazić – to napędzane parą maszyny bojowe, wielkie roboty oraz maszyny latające (tutejszy podniebny zwiadowca to jednostka stworzona niemal dokładnie na bazie projektu helikoptera wielkiego malarza i wynalazcy). Alin to „dzieci pustyni”. I rzeczywiście jednostki, jakie otrzymasz pod swoje rozkazy

Świat, w którym toczy się rozgrywka, zasługuje na pochwały.

Pajaczek, pajaczek, bez nóżek, bez rączek...

Leviatan daje satysfakcję

Jednym z ciekawszych pomysłów twórców, a ułożenie kampanii jest wprowadzanie, od czasu do czasu, wyjątkowych przeciwników – zwykle wielkich maszyn bojowych. Walka z nimi daje dużo emocji, a ostateczne pokonanie ogromną satysfakcję. Oczywiście chociażby w końcówce pierwszego aktu, w którym dostępu do miasta Doży chroni wielki mechaniczny pajak Leviatan oraz ogromne działo, które jednym strzałem potrafi zniszczyć połowę armii gracza.

Paused

w drugim akcie kampanii, to dziny, skorpiony, ogniste smoki, a nawet magiczne kostki – większość z nich mogłaby z powodzeniem wystąpić w hollywoodzkiej superprodukcji zatytułowanej „Bastie 1001 nocy II: Powrót Dżina” (pod warunkiem że ktoś w USA nakręciłby film z dobrymi Arabami – do czego, jak wiadomo, szybko nie dojdzie). Budynki i jednostki Cuotl czerpią z kolei z architektury i kultury Indian, tyle tylko, że wzbogacają je o elementy pochodzenia kosmicznego.

Wunderwaffe w akcji...

Dość dziwnym – tym bardziej że ewidentnie świadomym – zabiegiem Big Huge Games było takie skonstruowanie kolejnych aktów kampanii, by naprzeciwko siebie stały w nich jednostki reprezentujące te same frakcje. Giacomo walczy z Dożą, obaj korzystają z wojsk Vinci, pustynny pościg, w akcie drugim blokowany jest przez „mroczną” wersję jednostek Alin itd. Dużo ciekawszą byłaby taka konstrukcja scenariuszy, w której dochodziłoby do starć zróżnicowanych jednostek wywodzących się z odmiennych nacji – w kampanii sytuacje takie mają jednak miejsce rzadko i jedynym dobrym sposobem na rozegranie tego typu potyczek jest zabawa w multiplayerze lub w pojedynczych misjach. Warto jednak zagrać w kampanię, gdyż...

Dwa poziomy grywalności

...tutaj rozgrywka toczy się dwiema poziomami. Podobnie jak w Rome: Total War (i niemal dokładnie tak samo jak w trybie Conquer The World w Rise of Nations), między misjami rozgrywanymi w czasie rzeczywistym możesz na mapie strategicznej, w trybie turowym, wybierać kolejne atakowane prowincje, a także zarządzać tymi, które już posiadasz. Część strategiczna jest dość prosta – po mapie przesuwasz tylko jedną armię. W każdej z prowincji możesz postawić maksymalnie osiem tzw. dystryktów wybranych z czterech ich rodzajów (więcej o nich poniżej). Najciekawsze są tu opcje pozwalające rozwijać umiejętności bohaterów czy odkrywać nowe jednostki. To raczej elementy uzupełniające do bitew rozgrywanych w czasie rzeczywistym, tym bardziej że w stosunku do Rise of Nations ograniczono swobodę ruchów na poziomie strategicznym.

To zresztą rzecz dość zaskakująca – w poprzedniej grze Big Huge Games tryb Conquer The World pozwalał, zgodnie z nazwą, podbić świat (gra toczyła się na całej niemal kuli ziemskiej). Tu mapy są

Co by nie mówić – jednostki w tej grze nie są sztamowo-standardowe.

Tja, moda na goły brzusek wszędzie się wciska...

Upgrade Hero Powers





Rise of Nations

Poprzednia gra Big Huge Games wprowadziła wiele świeżych pomysłów, które powróciły również w Rise of Nations. By zachęcić was do odnalezienia tej pierwszej gry, przytoczę tylko wstęp naszej recenzji z sierpnia 2003 roku: „Wyobraź sobie grę, która łączy wszystko, co najlepsze w Civilization, Medieval Total War, Risk i Age Of Empires. Nie da się? To niemożliwe? Jeszcze tydzień temu myślałem tak samo. Teraz wiem, że jednak się da – grałem w Rise Of Nations, najlepszą grę strategiczną ostatnich kilkunastu miesięcy”. Mocne i wciąż prawdziwe!



Oprawa graficzna może zapewnić Rise of Legends długi żywot.

dużo mniejsze, każda z nich ma jasno określony cel (np. zdobycie siedziby Doży), a gra premiuje bezpośrednie dążenie do jego realizacji, w przeciwieństwie do spokojnego podbijania kolejnych, wybranych samodzielnie prowincji. Więcej swobody jest w drugiej akcji, w którym musisz znaleźć „klucze do Marakeszu” – to jednak też nie daje satysfakcji (i psuje smak swobody), bo przemieszczasz się po mapie trochę po omacku licząc na to, że w kolejnej podbitej prowincji będzie to, czego szukasz. Szkoda, że nie ma w Rise of Legends trybu, który zachowywałby dwa poziomy rozgrywki (turowy strategiczny i RTS-owy bitewny), a jednocześnie pozwalał prowadzić ją bez ograniczeń podstawowej kampanii, bez odstępstw od fabuły itd.

Znakomity RTS

A jak gra się w bitwy rozgrywane w czasie rzeczywistym? Znakomicie – tu zastrzeżeń nie mam właściwie żadnych, z wyjątkiem nieco zbyt niskiego poziomu trudności (na szczęście w każdej chwili, nawet w środku kampanii, można zmienić standardowy „średni” na odpowiednio trudny „wysoki”). Duża grywalność Rise of Legends bierze się stąd, że jest to produkcja, która ma wszystko to, co powinien mieć dobry nowoczesny RTS zgodny z kanonami gatunku, a jednocześnie wykorzystuje kilka pomysłów, które można by nazwać prawdziwie oryginalnymi.

Dlaczego „można by”? Dlatego, że – niestety – większość z nich znamy już z Rise of Nations. Na szczęście tamta gra była na tyle nowatorska, że nawet teraz jej sequel korzysta z rozwiązań, o których konkurenci jeszcze nie zdążyli pomyśleć. Rzecz podstawowa to zmieniające się dynamicznie, w zależności od czynionych podbojów i poziomu rozwoju technologicznego, granice nacji. Na własnym terenie jednostki walczą lepiej, na wrogiu tracą część swoich dodatkowych możliwości, odnoszą również niewielkie

Rise of Legends byłby dużo bardziej udany, gdyby taktyka „tank rush” nie działała za każdym razem.



obrażenia (związane z brakiem dostępu do zapasów). Ciekawe – i dobrze przełożone na zasady rozgrywki – są również mechanizmy, które łączą umiejętność wydobywania i przetwarzania surowców z rozwojem technologicznym (np. jeśli frakcja nie reprezentuje odpowiedniego poziomu, może korzystać tylko z części wydobytych surowców).

Dystrykt Czerwonych Świąteł

Nowa idea, opracowana przez Big Huge Games już na potrzeby Rise of Nations, to sposób rozbudowy miast. Na mapie znajduje się kilka osad, które mogą się stać wielkimi metropoliami, pod warunkiem że przejmiesz nad nimi kontrolę, a potem będziesz dobudowywał do nich kolejne dystrykty (są to dzielnice handlowe, przemysłowe, wojskowe oraz rządowe [w oryginalnej grze nazywały się „palace district”, ale nazwa „dzielnica pałacowa” nie do końca oddaje ich przeznaczenie]). Te przynoszą ich właścicielowi różnego rodzaju korzyści – otwierają możliwość budowy jednostek, odkrywają niedostępne gałęzie

działek technologii, zwiększają dopuszczalną liczbę jednostek czy wydobywanych surowców, a nawet mogą służyć jako systemy obronne (dystrykt wojskowy „ostrzeliwuje” nadciągających przeciwników). Pomysł to ciekawy... ale w swojej istocie wcale tak nowatorski nie jest. W końcu to za różnica, czy w mieście buduje się dystrykty, czy budynki o konkretnym przeznaczeniu?

Kolejną nowość w Rise of Nations to pojawienie się bohaterów – to też właściwie nic szczególnie oryginalnego, ale trzeba przyznać, że ten element gry udał się Big Huge Games naprawdę perfekcyjnie. Herości mają też niezwykle mocne, efektowne w wyglądzie i efektywne w boju – potrafią np. wezwać na pole bitwy dodatkowy oddział lub skierować w stronę oddziałów przeciwnika niszczący promień skondensowanej energii. Podobne moce są też przypisane z frakcji – właściwie ich użycie może dawać o losach najważniejszych bitew.

Technologia kontra magia, McFlurry's kontra szpinak.

Jeśli nie kampania, to co?

Ta RTS-owa część gry sprawia na tyle dużą frajdę, że po kilkunastu pierwszych godzinach zabawy bardziej chce się grać w pojedyncze rozgrywki lub multiplayera niż w podstawową kampanię, która jednak trochę za bardzo ogranicza generalską fantazję. Na szczęście tryby te zostały odpowiednio dopracowane – można je dowolnie, na wiele sposobów konfigurować. W przypadku multiplayera zadbane też o właściwe narzędzia ułatwiające kompletowanie uczestników sesji itd. Od razu porada – zarówno z komputerem, jak i z innymi graczami warto się bawić przy włączonej opcji dyplomacji. Pakty, rozejmy, akty o nieagresji i podstępne zagrywki dodają do zabawy całkiem nowy poziom, dzięki któremu walka między trzema frakcjami staje się jeszcze bardziej emocjonująca. Ukończenie kampanii w *Rise of Legends* to zadanie na mniej więcej 15 do 20 godzin zabawy (początkowo idzie się dość szybko, ale od połowy drugiego aktu kolejne sukcesy wymagają większej czasowej inwestycji), ale dzięki pojedynczym potyczkom i multiplayerowi grać można właściwie bez końca.

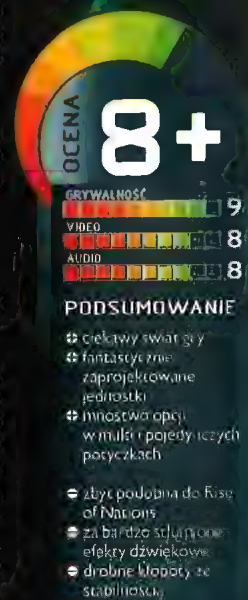
To bardzo dobra gra, w której większość elementów zrealizowano równie dobrze, lub nawet lepiej, jak u jej największych konkurentów.

Legendy narodów

Długi żywot może zapewnić *Rise of Legends* także oprawa graficzna. Co prawda, finalnie okazała się nieco gorsza, niż można się było spodziewać (poza tym integracja modelu uszkodzeń i modelu fizyki to lipa, nie ma w grze sytuacji, w których byłoby ją widzieć), ale wszystkie jednostki opracowane są ze szczegółami, wyglądają bardzo ładnie. Ewentualne słabości engine'u graficznego objawiają się jedynie w trochę zbyt poszarpanych animacjach niektórych jednostek (głównie piechoty Vincti Cluot). **Odrobinę zawodzi oprawa dźwiękowa** i o ile tematy muzyczne są zrealizowane na bardzo wysokim poziomie, to efekty mogą pozostawiać co nieco do życzenia – są zbyt ciche i stłumione jak na walki wielkich maszyn bojowych.

Rise of Legends to bardzo dobra gra strategiczna, w której większość elementów zrealizowano równie dobrze, lub nawet lepiej, jak u jej największych konkurentów (głównie *Age of Empires III*). O dziwo – to jeden z momentów, kiedy recenzentowi trudno wyrazić odczucia słowami – suma tych elementów daje efekt nieco słabszy, niż wynikałoby to z prostego rachunku.

Może to kwestia zbyt dużych oczekiwań, a może rego, że *Rise of Legends*, choć dzieje się w innym świecie i przedstawia walki innych oddziałów, jest w swoich założeniach i podstawowych mechanizmach niemal identyczna jak jej poprzedniczka – w każdym razie gra na najwyższe oceny jednak nie zasługuje. Ale 8+ to i tak osiągnięcie – choć gra z legendą w tytule raczej powinna sobie poradzić odrobinę lepiej. **[CDA]**



KONKURS SMS CD-ACTION

Do wygrania:

5 X RISE OF LEGENDS

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe: Czy *Rise of Legends* to

- a) RPG
- b) RTS
- c) FPS

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.RLX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do 8 sierpnia 2006 r.

Fundatorem nagród jest

CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT



PRODUCENT: STORMREGION
DYSTRYBUTOR: NICOLAS GAMES
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.RUSHFORBERLIN.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1.7 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD
07/2006

GEM | PARCIE NA BERLIN

RUSH for BERLIN

RUSH FOR BERLIN



Tu się trzeba szybko
RUSHAĆ albo po tobie,
synu...



Mimo upływu czasu i mocnej konkurencji druga wojna światowa pozostaje najbardziej atrakcyjną scenografią konfliktów przeżywanych w komfortowym fotelu przy komputerze. Ja po stokroć wolę setny raz szturmować Omaha Beach i przy użyciu setnej inkarnacji thompsona eliminować setne Wunderwaffe, niż walczyć pod Austerlitz, Lipskiem czy Waterloo. A wy?

Ale i nic dziwnego. Sześć lat nieustannych działań zbrojnych, tysiące kilometrów frontów i zapewne setki tysięcy miejsc cichego bohaterstwa milionów ich uczestników, a przy tym nieprawdopodobnie wręcz tempo rozwoju technologicznego sprawiają, że po prostu nie sposób wyczerpać materiału. Do tego samego wniosku najwyraźniej doszło także węgierskie studio Stormregion – twórcy serii Codename: Panzers – którzy po raz kolejny przekazują nam odpowiedzialność za losy tak samej wojny, jak i przede wszystkim żołnierzy biorących w niej udział. Przedsięwzięcie to przyjmuje – jak zwykle – formę strategii w czasie rzeczywistym, z tą różnicą, że tym jednak razem nacisk kładzie się na ostatnie lata wojny i tytułowe „parcie na Berlin”.

Bez węgla i stali

Rush for Berlin nie wykracza poza ramy gatunku, jaki stworzyło Stormregion przy okazji pierwszej Codename: Panzers. Nadal więc mamy do czynienia nie tyle z grą wojenną w rozumieniu wojskowym, ile wojennym filmem dla cywili. Tulechodzio to, by „wysadzić w powietrze działa strzegące Navarony”, a nie „okopać się na linii Rudawki w sile batalionu piechoty i czekać na wsparcie”. I być może właśnie w tym złożeniu szukać należy przyczyn grywalności. Ponadto gry Stormregion niemal wolno są od charakterystycznego dla strategii w czasie rzeczywistym zarządzania strówcami i bazami. Tu cały „management” stanowi ten namiarunek przed rozpoczęciem gry – ekran wyboru i wyposażenia jednostek, oraz – tu uwaga – możliwość przejęcia koszar lub fabryki przeciwnika i samodzielnego uzupeł-

niania stanu osobowo-sprzętowego armii także w trakcie misji. Tak czy inaczej Rush for Berlin to gra, w której znaczenie ma zmysł taktyczny, a nie szybkie klikanie.

Hail Stauffenberg!

Rush for Berlin rozgrywa się w latach 1944-1945 w Europie i obejmuje łącznie, jeśli uwzględnić niedostępną od początku kampanię francuską, cztery różne sposoby „parcia na Berlin”. Pierwsze dwa stanowią historyczne kleszcze dwóch „sojuszniczych” armii – drugiego frontu amerykańsko brytyjskiego nadciągającego z zachodu oraz radzieckich zagonów ze wschodu. Do tych klasycznych ujęć dochodzą dwie inne perspektywy – dostępna jako bonus kampania francuska (nie chodzi tu na szczęście o te całe dwie setki Francuzów lądujących wraz z de Gaullem w Normandii, lecz działania francuskiej Résistance).

Najciekawsza ze względów fabularnych jest jednak bez wątpienia ta pozwalająca wcielić się w syna Rzeszy Niemieckiej. Aby nie psuć niespodzianki, ograniczę się do stwierdzenia,

Zwróćcie uwagę na czołg na pierwszym planie – to legendarna 200-tonowa „Myszka” – jeden z ostatnich paranoicznych wynalazków III Rzeszy.

To jest Ren?! Myślałem, że był szerszy... :)

Tu się liczy zmysł taktyczny, a nie szybkie klikanie.

Ze wbrew temu, czego uczyli was w szkołach, spisek barona Stauffenberga się powiódł, a Niemcy zdołali wyprowadzić kontratak znacznie skuteczniejszy niż ten w Ardenach.

Część całości

Kolejną po fabule kampanii single player zalecają Rush for Berlin jest... fabuła poszczególnych misji wchodzących w ich skład. Jest ich łącznie 25 i... są znacznie, znacznie ciekawsze niż te,

które dane nam było przeżywać we wcześniejszych grach Stormregion. Mniej w nich „zniszczyć to i tamto”, a więcej „ Eskortuj, nie dopuść do zniszczenia i... asystuj!”. To ostatnie, nieliczące pozornie z honorem głównodowodzącego, jakim byliśmy dotąd, pojawia się dlatego, że tym razem przyjdzie nam brać udział w bitwach o naprawdę dużym rozmachu i komplikacji. Śród też pomysł twórców, by „armia” gracza stanowiła tylko część całego frontu. Dzięki temu zachowana

jest jednostkowa skala taktyczna gry, a zarazem możemy być świadkami naprawdę imponującego zwarcia dwóch potęg. Utratę wrażenia, że oto samodzielnie wygrywamy drugą wojnę światową, rekompensują przy tym emocje związane z koniecznością dotrzymania kroku komputerowym towarzyszom – swoista gra na czas.

Zwykłe i epickie

Bitwy w Rush for Berlin są ciekawsze także z powodu dynamicznej struktury ich założeń. W każdej rozpoczynamy z zestawem celów pierwszo- i drugorzędnych. Dodatkowo jednak istnieją cele sekretne, których zaliczenie nie wpływa na ogólny wynik i... odznaczenia przyznawane już po bitwie. Te zaś z kolei decydują o tym, jak wiele doświadczonych jednostek przejdzie do kolejnej misji kampanii. Już samo takie rozwiązanie dodatkowo reguluje poziom trudności gry i zmusza do decyzji, czy lepiej ryzykować i dzielić siły, by wykonać cel dodatkowy, czy też może lepiej skoncentrować całą moc na celach jawnych i liczyć na małe straty, za co także przyznawane są medale. Tak czy inaczej

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

Czas rozpocząć rozgrywki!

Wejdź na www.wcg.pl i walcz o wyjazd na światowy finał WCG we Włoszech!

FINAL ŚWIATOWY - MONZA, WŁOCHY, 18-22 PAŹDZIERNIKA

SPONSOR ŚWIATOWY

SAMSUNG

SPONSORZY I PARTNERZY



D-Link
Building Networks for People

media-tech

VOBIS
DIGITAL

Spelling Center

PEARL FACTORY

PATRONI MEDIALNI

wp.pl

metropol

WŁAŚCIWY

Brief



Wrażenia godne
Mistrzów zapewnią
komputery
z najnowszymi
procesorami Intel®
Core™ 2 Duo



Co dalej, Stormregion?

Węgierskie Stormregion nie tylko jest bardzo udokumentowane, ale i podobne. Reakcje Codename: Panzers – Phase One jego ojcowie zobowiązali się dostarczyć niemieckim CBV osiem (!) kolejnych „faz” serii. Dodatkowo zrealizowali projekt Rush for Berlin i uważa – przygotowują pierwszy dodatek do niego. Ten zatytułowany został Rush for Bombing i ma być pierwszym z serii.

Węgierskie Stormregion nie tylko jest bardzo udokumentowane, ale i podobne. Reakcje Codename: Panzers – Phase One jego ojcowie zobowiązali się dostarczyć niemieckim CBV osiem (!) kolejnych „faz” serii. Dodatkowo zrealizowali projekt Rush for Berlin i uważa – przygotowują pierwszy dodatek do niego. Ten zatytułowany został Rush for Bombing i ma być pierwszym z serii.

nie będzie wcale łatwo – AI, która jest na tyle dobra, że w większości „epickich” misji rzeczywiście wszystkim, co powinniśmy robić, jest asystowanie komputerowi, animuje także przeciwników, którzy powinni być niepokojąco skuteczni...

Stalowa piechota

Jeszcze jeden krok naprzód dla Stormregion stanowi ziomkowanie sił jednostek. W Rush for Berlin, podobnie jak w innych grach Stormregion, czołgi wciąż stanowią poważną siłę, jednak ich pancerze uległy, jak się zdaje, poważnemu osłabieniu. Z drugiej strony zaś, wyraźnie wzmocniona została piechota. Żołnierze wciąż zdolni są naturalnie „wykurzać” załogi czołgów z pomocą miotaczy ognia, a dodatkowo na ich wyposażeniu pojawiły się także miny magnetyczne mocowane na pancerzu. Ułatwienie stanowi także fakt, że w wersji recenzowanej możliwe było obsadzenie dowolnego porzucanego pojazdu – także czołgu – dowolną grupą „zajętców”. Wszystko to sprawia, że o ile naturalnie wciąż najlepiej sprawdza się taktyka zmiękczenia przeciwnika za pomocą artylerii i lotnictwa, następnie atak przy użyciu czołgów i osłaniającej je piechoty, to jeśli jednak któreś z tych składników miałyby braknąć, wolalibyśmy, by nie było to akurat dotychczasowe „mniejszość armatnie”.

Gepard3D06

Engine, w oparciu o który stworzono Rush for Berlin, to znany już dobrze z poprzednich gier Stormregion Gepard 3D. Ten zaś, choć nie robi już takiego wrażenia jak blisko trzy lata temu, kiedy zdawał się tworem niemal nie z tego świata, nadal robi ogromne wrażenie generując żywy i dynamiczny pole walki. Złudzenie to wiele zawdzięcza systemowi wiarygodnej fizyki obiektów, dzięki której

mu możliwe jest – delikatnie mówiąc – prze modelowanie wystroju całej planszy! Stawia to, nawiasem mówiąc, problem dla algorytmów wyszukiwania ścieżek, którym udaje się czasem pogubić lub pobłokować w zmieniającym się środowisku, jakie stanowią tutejsze pola bitew (tu nieoceniona po raz kolejny okazuje się aktywna pauza). Nie sposób natomiast powiedzieć złego słowa o generowanych przez engine świetnych intrach i obrach misji – znacznie lepszych nawet od tych z Codename: Panzers – Fazy Drugiej!

Harmonijny huk

Na szczególne uznanie – a zatem także odrębny akapit, zasługuje także dźwięk. W tym przypadku Rush for Berlin bardzo blisko jest Call of Duty 2. W obydwu przypadkach dźwięk buduje połówę klimatu wojennego chaosu. Nerwowe staccato pistoletów maszynowych kontrpunktowane grzmotami artylerii i kolejnych eksplozji wywołują podświadomy elektrokulera się w fatalu!

Przyjdzie nam brać udział w bitwach o naprawdę dużym rozmachu i komplikacji.

Równie dobra jest muzyka ilustrująca grę – amerykańskie, niemieckie, radzieckie marsze wojskowe, a także – co ciekawe – głosy lekarzy! W tym przypadku nie sposób nie wspomnieć o staraniach narratorów – od amerykańskiego sierżanta z misji treningowych i bohaterów poszczególnych armii po „historyka” w rodzaju Bogusława Wołoszańskiego, który wyjaśnia bieżącą sytuację pomiędzy misjami. Naturalnie, jak w poprzednich grach Stormregion, szeregowie jednostki brytyjskie, niemieckie, radzieckie mówią w oczyszczonych językach.

Straty własne

Rush for Berlin ma bardzo niewiele słabych punktów. Te, które wypadają w mniemaniu, to na pewno słabszy niż w Codename: Panzers interfejs (tak telefoniczna tarcza, jak i wskaźniki leczenia). Mieszane uczucia wzbudza także próba zwiększenia znaczenia oficerów poprzez wyposażenie ich

w zdolności specjalne – jak choćby wpływająca na morale podwójna wódka radzieckich komisarzy czy zdolność zapewnienia przewagi powietrznej przy użyciu odrzutowych Me-262 przez niemieckiego Panzer Generała. Nie mogą się także wreszcie podobać mało finezyjne nowe tryby multiplayer – RUSH (Relentlessly Utilized Score Hunt) oraz RISK (Race-Intensive Strategic Combat), sprowadzające się do walki na czas. Tym samym, jeśli o multiplayer chodzi, wciąż

skazani jesteśmy na dobrze znane, jednak nieodmiennie satysfakcjonujące tryby DeathMatch i Domination.

Austerlitz Stormregion

Największym zarzutem w stosunku do Rush for Berlin i samego Stormregion jest niewielki zakres zmian w stosunku do wcześniejszych gier tych twórców. Faktem jest, że postanowili oni bezpiecznie rozgrywać tę wojnę i po pierwotnej rewolucji postawili na ewolucję. Jak dotąd jednak marsz małymi krokami naprzód przynosi rezultaty – każda kolejna ich gra jest lepsza od poprzedniej. Mimo to, jeśli konkurencja spróbuje czegoś rewolucyjnego – a na rewolucję właśnie zapowiada się Company of Heroes duetu Relic-THQ – węgierscy twórcy mogą się nagle znaleźć w samym środku własnego Waterloo. (CDA)

OCENA

8

GRYWAŁOŚĆ 8

WIDOK 8

AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- cztery armie
- cztery kampanie
- niezwykła konstrukcja części misji
- grafika
- muzyka
- fizyka
- AI
- aktywna pauza

wymagania sprzętowe

słaby interfejs

Uciekaj! Myszko do dziury, bo cie wnet trafi Sherman buri.

Rush for Fallout...?

CYBERSTREFA

KONFERENCJA W WARSZAWIE

MAMY NOWĄ KOALICJĘ RZĄDZĄCĄ!

24 maja, o godzinie 13, w warszawskim Hotelu Intercontinental odbyła się konferencja prasowa Heyah Cybersport. O właśnie na niej oficjalnie zaprezentowano zgromadzonym dziennikarzom nową koalicję w polskim gamingu – Heyah Logitech Cybersport – sojusz, którego jedynym celem jest rozwój polskiego e-sportu.



Na spotkaniu nie mogło zabraknąć przedstawicieli wszystkich najważniejszych partnerów Ligi: w imieniu nowego sojusznika, firmy Logitech, występował Krzysztof Machnicki, w imieniu głównego organizatora finału, ASUSa, Grzegorz Albrecht, a w imieniu Heyah - Rafał Koński i Jarosław Grzesica. Cybersport godnie reprezentowali Janusz „Hayabusa” Kubski, szef sekcji CS-a - znany wszystkim szanującym się graczom - oraz Sebastian „Seban” Nanasik związany z marketingowymi sprawami Ligi.

Konferencja zaczęła się od wprowadzenia Hayabusa, który w krótkich żołnierskich słowach omówił historię e-sportu na

świecie i w Polsce, opowiadał o sukcesach Teamu Pentagram, o krajowych turniejach i najbardziej popularnych dyscyplinach. Następnie głos zabrali przedstawiciele naszych nowych sprzymierzeńców: Krzysztof Machnicki zaprezentował dokonania Logitecha i jego dalsze zamierzenia, a Grzegorz Albrecht wprowadził słuchaczy w klimat turnieju World GameMaster Tournament, którego głównym organizatorem jest ASUS. Ze strony operatora komórkowego Heyah, głos zabrali Rafał Koński oraz Jarosław Grzesica, którzy przedstawili najbliższe perspektywy organizacji Ligi oraz omówili jej nowy logotyp - Achillesa.



Po zakończeniu części oficjalnej nastąpiła część nieoficjalna: indywidualne wywiady dla mediów (obecni byli m.in. dziennikarze Radia BIS, Rzeczpospolitej, Newsweeka, Gamestara [IDG TV], MTV i Polsatu). Wszyscy uczestnicy konferencji mogli również spróbować swoich sił na dostępnych na miejscu komputerach - laptopach i komputerach ASUSa oraz stanowisku samochodowym Need For Speeda. Myszką, klawiaturą, kierownicą i głośnikami zapewnił świeżo upieczony partner, Logitech Polska. W międzyczasie reszta delektowała

się wspaniałym bufetem przygotowanym przez obsługę hotelu we foyer: obecni mieli okazję skosztować m.in. szyncele cielecy po wiedeńsku, halibuta w sosie jasmnowym oraz drob pieczony po egipsku.

Podsumowując: konferencja była bardzo udana i zastrzyla



wszystkim apetyty na wielki finał Ligi - Ostateczną Rozgrywkę - która odbędzie się pod koniec września i potrwa dwa dni.



PRZEGŁĄD CYBERSPORTOWY

NEOwned!



Rewelacyjny występ najlepszego polskiego zawodnika w czasie meczu z jednym z najsłynniejszych i najbardziej utytułowanych klanów Counter-Strike'a na świecie! W czasie meczu pomiędzy Team Pentagram G-Shock a Ninja in Pyjamas, Filip Kubski, bardziej znany jako Neo, został w sytuacji „sam na dwóch” mając zaledwie 1 punkt zdrowia (sic!) w czasie finałowej rundy na mapie de_inferno. Nie dość że podłożył bombę, to jeszcze zlikwidował obu przeciwników - dwa headshoty pod rząd! Jak by tego było mało, jednym z nich był nie kto inny jak NIP Heaton, od zawsze uważany za jednego z najlepszych zawodników CS-a na świecie! Mecz rozgrywał się w ramach zawodów ClanBase EuroCup XIII.

NGL One czyli Netzstatt Gaming League



Polski klan Pentagram G-Shock został zaproszony do uczestnictwa w jednej z najbardziej elitarnych lig w Europie, zrzeszającej najlepsze klany CS-a z naszego kontynentu. Nasi zawodnicy występują obok takich sław jak SK.swe czy NIP i NoA. Wszyscy czekają na wynik rozgrywek pomiędzy czołówką, czyli niemieckim aTTax a SK.swe i NIP właśnie. Wszyscy polscy e-sportowcy, a na pewno nie tylko oni, życzą naszym rodakom, aby wypadli w tych prestiżowych zawodach jak najlepiej (ich trenerem nie jest Paweł Janas, więc wszystko jest możliwe.)



Cybersport bliżej i dalej nas

Jeżeli oprócz gier komputerowych lubicie także podróże, zapraszamy Was na imprezy, które odbywają się w ramach World Series of Video Games. W sierpniu WSVG odwiedzi Brazylię (doskonały termin na ciekawe wakacje - nie siedźcie cały czas przed komputerem, Copacabana czeka!), a w październiku, już o wiele bliżej bo w Anglii, odbędzie się

kolejna impreza. W obu przypadkach gramy CS 1.6, WIII oraz Quake 4. Zainteresowanych uczestnictwem i podrózkami odsyłamy na stronę organizatorów: www.thewsvg.com/events

Liga za Odrą

Jeżeli grasz online w Quake III Arena, Counter-Strike'a, Unreal Tournament, Return to Castle Wolfenstein czy Battlefield 1942, możesz spróbować swoich sił w niemieckiej kuh3liga. Rozgrywki oparte są o te same zasady, co niemiecka liga piłkarska, więc jeśli dodatkowo masz wiedzę na ten temat, dobrze się zastanów. Informacje o lidze i grach, w niej rozgrywanych, znajdziecie na www.kuh3liga.eu



PRODUCENT: VALVE
DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS POLSKA
CENA: 59,90 zł
WWW.HALF-LIFE2.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | HALF-LIFE 2 | 1/3

HALF - LIFE²

— EPISODE ONE —

Half-Life 2 to fenomen niełatwo poddający się klasyfikacjom. Z jednej strony jego debiut w 2004 uznany został za co najmniej o rok spóźniony. Z drugiej – coż, po dziś dzień pozostaje najlepiej wyglądającym, najbardziej sugestywnym i najszybciej sprzedającym się first-person shooterem tego świata!

Niezbýt ciepłe (albo raczej: nie tak entuzjastyczne, jak powinno) przyjęcie Half-Life'a 2 – przyznając, także na naszych łamach – wyjaśnić można w jeden tylko sposób. Chcieliśmy go natychmiast po jego pierwszej publicznej prezentacji. Niestety, początkowy szok – Nadchodzi Nowa Era! – ustąpił pod naporem kolejnych rozczarowań – afer i opóźnień. Dodatkowym ciężarem okazało się dla Half-Life'a 2 jego rodzime środowisko – sieć Steam. Wymóg łącza z Internetem, wielogodzinne dekodowanie gry przy pierwszym jej uruchomieniu i występujące jeszcze w wiele miesięcy po premierze problemy z autoryzacją położyły się cieniem na tytule. To właśnie Steam sprawił, że – najogólniej i najdelikatniej jak można mówiąc – nie ma u nas, w CD-Action, zbyt wielu zwolenników systemów wspomagających szlachetną sztukę grania. W dodatku okazało się, że Half-Life 2 jest rozgrywką być może i klimatyczną, ale na pewno nie niepowtarzalną. Przeciwnie – stanowić może symbol liniowości i uskryptowienia. Co więcej, sporą część

gry można byłoby usunąć bez większej straty dla niej...

Suma wszystkich strachów

W tej sytuacji tylko pogłębiła nasz niepokój wieść o tym, że ciąg dalszy Half-Life'a 2 – do niedawna znany jako Aftermath, ostatecznie jako Episode One – oparty będzie na modnej w ostatnich czasach koncepcji „sprzedaży ratulnej”. Ten sposób organizacji prac – zdaniem jego twórców i popularyzatorów, Valve – zmniejsza ryzyko kosztownej wpadki dla producentów, co skłonić ich może do poszukiwania nowych unikalnych pomysłów, a także umożliwić korygowanie na bieżąco procesu twórczego w oparciu o odzew fanów. Innymi słowy – w Steam każdy wygrywa.

Na ich nieszczęście dla nas 'episodic content' oznacza tyle, że za całość złożoną z części po 20 dolarów zapłacimy łącznie więcej niż za całość za 50. W przypadku przewidzianego na trylogię ciągu dalszego Half-Life'a 2 finalnie 60 to „tylko” 20 procent więcej (nie liczymy tu minimalnych kosztów dystrybucji i naturalnie czasu, jaki zajmie skompletowanie całości – przynajmniej pół roku na Episode). Założenia Valve zresztą to nic w porównaniu z planami zaprzyjaźnionego z nim Ritual i jego... dziewięcioma „częściami” SiN Episodes po 20 dolarów każda!

W sekundę i 18 miesięcy później

Nieprzychylnie do Episode One nastawiła nas wreszcie pierwsza epizodyczna gra dostępna

w Steam – wspomniana SiN Episodes: Emergence, która – recenzja w numerze 06/06 – okazała się klasyczną strzelaniną w stylu retro, tj. pozbawioną najmniejszego sensu i wypranym z emocji przebijaniem się przez korytarz pełny identycznych wrogów. Tu mieliśmy obawy, że wszystkim, co otrzymamy, będzie więcej tego samego. I... tak się właściwie stało.

Episode One to prosty ciąg dalszy sagi o Gordonie Freemanie, podjęty dokładnie w tym samym miejscu – i półtora roku później – w którym pozostawił ją finał Half-Life'a 2. Na szczęście jednak nie stanowi on jedynie powtórkę z rozrywki. I choć nie jest to, jak chcieliby tego jego twórcy, Half-Life 3, to pod jednym względem na pewno wykracza poza zwyczajowe nowe poziomy. Żal jednak, że Valve zrezygnowało z pomysłu wariacji na temat w stylu Blue Shift czy Opposing Force – a więc pokazania tego samego z innej perspektywy – i uczynienia główną postacią choćby samej Alyx. Half-Life 3 powinien być kolejnym przełomem technologicznym – nie zbiorem epizodów.

Jeszcze bardziej urocza i jeszcze bardziej milcząca

Episode One różni się od Half-Life'a 2 dzięki... Alyx. Tym razem urocza córeczka dra Vance'a towarzyszy nam od samego początku po finał gry. Dzięki niej to, co przyjęło się zwać kampanią single player, stało się trybem współpracy dwójki bo-

To chyba 21 134 odcinek
„M jak Miernota”...



Wywieście flagi! Pomóżcie naszym!



Synu, nieś się, że nie szczekasz.

W chaosie stoję, lecz się nie boję.



...jasna, długa, prosta, szeroka jak morze Trasa Łazienkowska.

Episode One to prosty ciąg dalszy sagi o Gordonie Freemanie, podjęty dokładnie w tym samym miejscu – i półtora roku później – w którym pozostawił ją finał Half-Life'a 2.

haterów! To dlatego, że Alyx jest bez wątpienia najbardziej inteligentnym – i uroczym – partnerem, jakim dotąd dane nam się było cieszyć w grach komputerowych. Nie tylko dysponuje świadomością naszego istnienia (to więcej, niż mamy my sami – błąd wciąż zawieszona jest w powietrzu) i nie blokuje linii strzału, ale jest też pełnowartościowym partnerem.

Najbardziej widoczne jest to naturalnie w trakcie walk w ciemnościach, kiedy naszym zadaniem jest wskazywać latarką kolejnych wrogów, a jej – eliminowanie ich. Alyx wzbogaca także doznania, komentując na bieżąco sytuację i wyjaśniając część istniejących niejasności. Naturalnie Episode One nie zrywa z tradycją niemego bohatera, nasza partnerka jednak nie zraża się milczeniem i dzielnie robi za dwa zestawy strun głosowych. Jak to kobiety...

Niewiele nowego, ale w dobrym stylu

Alyx, a dzięki niej cały Episode One, jest niezwykła także dlatego, że po raz pierwszy w historii mamy do czynienia z tak wartygodnym złudzeniem życia. To zasługa kolejnej, znacznie lepszej wersji systemu miki twarzy. Jak twierdzą twórcy, obsługuje on ponad trzy razy więcej animacji (większość to właśnie Alyx) i co równie ważne – znacznie lepiej radzi sobie z kontekstowym ich dobor-

em. I rzeczywiście – każdy, kto widział, w jaki sposób Alyx reaguje na świecenie jej latarką w twarz – jest w stanie uwierzyć w te zapewnienia.

To nie koniec. Gra robi także stały użytek z wprowadzonego w Lost Coast systemu dynamicznego oświetlenia HDR. Jest poroć także – dzięki optymalizacjom opracowanym na potrzeby wersji Xbox gry – znacznie bardziej wydajna na słabszym sprzęcie. Niestety, nie dane nam będzie ocenić dziańnia HDR na otwartych przestrzeniach, gdyż

prostu stary, dobry, a ściślej wciąż nie-stary, ale wciąż dobry Half-Life 2. Pewnie, jest jak tamten Jiniowy i uskryptowany, a przy tym krótki (jakieś 4 godziny) i... kosztowny – bo 15 złotych za godzinę zabawy to niemało. I pewnie, być może lepiej byłoby zaczekać na Episode Two, w którym zamiast więcej niemal tego samego, otrzymamy coś zupełnie nowego. Z drugiej strony jednak, czegoś takiego jak walka z Zombiem przy windzie albo ze Stalkerem w magazynie po prostu dotąd nie było. **IGN**

wszystkie lokacje w grze znajdują się w Cytadeli i City 17 – jego kanałach, budynkach i na dachach. Słabo wygląda też kwestia nowych przeciwników – stanowią ich Zombine, czyli Combine z headcrabem na głowie.

Half-Life 2 1/3

Wszystko powyższe składa się na opinię, że Episode One to w rzeczywistości po-



OCENA

7

WYKONANIE

VIDEO

AUDIO

PODSUMOWANIE

Alyx

Sovrano

AI

animacja

fizyka

liniowość

5 godzin

60 złotych...

PRODUCENT: ACTIVISION
DYSTRYBUTOR: LEM

WWW.X-MENGAME.COM

GHOST WARTO? WARTO!

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1.2 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



Gra X-Men: The Official Game nieprzypadkowo pojawiła się tuż przed kinową premierą trzeciej części sagi o grupie mutantów. I nie mam tu na myśli komercyjnej karuzeli związanej z reklamą i samą premierą filmu.

THE OFFICIAL GAME

Wiem oczywiście, że producenci chodzą głównie o kasę, ale taka zbieżność dobra jest też dla fanów tej grupy bohaterów. Chodzi mi mianowicie o fabułę gry. W pierwszym momencie, gdy dostałem ją do recenzji, zacząłem się zastanawiać, dlaczego akurat ta część ma w nazwie „oficjalna”? Przecież gier z X-Menami wyszło w ostatnich latach już kilka. Odpowiedź na to dała mi właśnie fabuła. Pierwszym faktem przemawiającym za „oficjalnością” tej gry jest wykorzystanie wizerunku aktorów grających poszczególne postacie w filmach.

Drugim istotnym faktem jest to, że scenariusz do niej napisali Chris Claremont, twórca komiksów z serii „X-Men” i Zak Penn, który był współscenarzystą drugiej i trzeciej części filmowych przygód grupy mutantów. I widac to właśnie w fabule gry, która łączy ostatnie epizody. Częściowo wpłata się w wydarzenia z drugiego filmu, ale też częściowo mać obraz tego, co widzeliśmy. Robi to na przykład poprzez ukazanie bohaterów, o których sądził się, że już nie żyją. Pokazuje też, dlaczego Kurt Wagner



X-man kontra Y-man.

(Nightcrawler) nie pojawił się w trzecim filmie. Choć pojawia się tu kilka wątków znanych z filmu, główna oś intrygi krąży wokół tajemnego, rządowego programu o nazwie „Sentinels”.

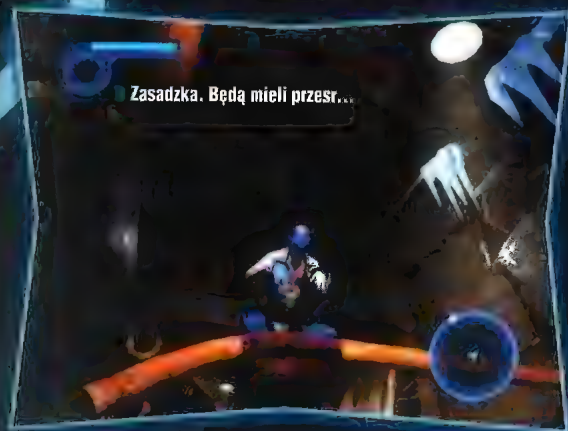
Bohaterowie

Choć przez grę przewija się cała plejada mutantów, bezpośredni wpływ mamy na losy trójki z nich. Iceman, Wolverine'a i Nightcrawlera, a pośrednio jeszcze na Storm i Colossusa. No i oczywiście na tych złych, którym kopiemy w grze tyłki. Losy trójki głównych bohaterów przeplatają się i nie mamy możliwości ukończenia rozgrywki poprzez sterowanie tylko jednym z nich. Jeśli chcemy poznać całą historię i doprowadzić ją do finału, musimy na przemian wykorzystywać ich zdolności.

Co prawda istnieje możliwość pominięcia pobocznych wątków fabuły, ale radziłbym tego nie robić. Nie dość, że stracimy jakąś część dosyć ciekawej historii, to i okazję na rozwój naszych postaci. Po każdej zwyciężonej sukcesem misji uzyskujemy bowiem możliwość wzmocnienia wybranych przez nas cech danego mutantu. Im trudniejszy poziom danej misji wybierzemy, tym bardziej będziemy mogli powiększyć mutacje bohatera, który ją wykonywał.

Wolverine (Logan)

Rosomak i w tej grze jest w świetnej formie. Ze swoimi adamantowymi szponami i zdolnościami regeneracyjnymi jest bardzo groźnym wojownikiem. A jak jeszcze wpadnie w furję, lepiej nie stawiać mu na drodze. O brutalnej prawdzie tych stwierdzeń mogą



Zasadzka. Będą mieli przesr...



Bonusy

W trakcie grania możemy kolekcjonować bonusy, dzięki którym dostajemy dostęp do programów treningowych, poszczególnych bojów, w albo możliwość zmiany ich odzienia i kolorów, swoje lub codziennego użytku.

Taniec na rurze.

2:04:291

Zeta-Jones czeka po drugiej stronie.

5:27:228

Nightcrawler (Kurt Wagner)

Zastanawiałem się, w jaki sposób twórcy gry wybrną z problemu ukazania głównej mocy Nightcrawlera, jaką jest teleportacja. I przyznam, że zrobili to znakomicie. Oprócz wspaniałych akrobacji to właśnie walka, a zwłaszcza walka z wykorzystaniem teleportacji jest głównym atutem tego bohatera. No bo jak obronić się przed kimś, kto nagle pojawia się za twoimi plecami, oddaje szybką serię silnych ciosów i zanim zdążysz się obrócić, już go nie ma? A w zasadzie jak się obrócisz, to on znowu pojawia się za twoimi plecami i spuszcza ci solidny łomot...

Dzięki akrobatycznym zdolnościom i zastosowaniu krótkich skoków teleportacyjnych dosyć szybko się przemieszcza i łatwo dostaje się w trudno dostępne miejsca. Przy tej postaci świetnie sprawuje się sterowanie myszką, za pomocą której zmieniamy widok kamery i szukamy punktów, w których jednym kliknięciem przycisku możemy się teleportować. Walczymy już tylko z użyciem klawiatury, ale i tak chyba najlepiej steruje się tą postacią.

Zabawa

X-Men: The Official Game to połączenie bijatyki ze zręcznościówką okraszona kilkoma misjami na czas. Gra się w nią bardzo fajnie i choć można wybierać poziom trudności przed każdą misją, wydaje mi się, że nie są one zrównoważone. Część zadań rozwiązujemy za pierwszym podejściem, a przy niektórych miotamy się nawet kilkanaście razy. Trochę wkurzające jest to, że nawet jak będziemy już pod koniec misji i zawalimy, całutką planszę musimy zaczynać od początku. Nie ukrywam, że



w moim przypadku tak było z misjami Iceman, choć i Nightcrawler na dalszych etapach dał mi popalić.

Widziałem już ładniejsze gry, ale w tym przypadku nie mam powodów, by przyczepić się do grafiki. Całość wygląda świetnie, a duża liczba widowiskowych efektów świetlnych powoduje, że chwilami wręcz zachwyca. Postacie mówią głosami aktorów odgrywających poszczególne role, a dźwięki wielokrotnie były pomocne w grze, sygnalizując, skąd nadciąga wróg. Muzyka w dużej części bazuje na tej z filmu i w nienatarczywy, ale przyjemny sposób komponuje się z akcją.

Czy warto?

Warto. Choć postać Iceman i sterowanie nią sprawiło mi trudności i zniechęcało, granie Wolverinem, a zwłaszcza Nightcrawlerem w pełni to zniechęcenie niwelowało i dawało dużo satysfakcji. Często w grach związanych z komiksami i fantastyką zwracam uwagę na ważny element, jakim dla mnie jest klimat. W X-Men: The Official Game jest niezły. Choć w paru miejscach trochę bym go podkreślił, jednak trzyma poziom. Aby grać na maksa spodobała, zachęcałbym najpierw do przypomnienia sobie drugiej części filmu, zaraz potem do zagrania, a po jej zakończeniu do udania się do kina na część trzecią. Zastosowanie takiej właśnie kolejności pozwoli wam odnieść wrażenie, że uczestniczyliście w wielkiej, wspaniałej historii. [GDA]

się przekonać całe hordy przeciwników, które nie słuchają ostróg dobrych wujków i właśnie... stają Rosomakowi na drodze. Widowskowe skoki, ciosy, kopnięcia i kombosy są czasem słabo widoczne, ale nie przez złą pracę kamery. Po prostu przesłaniają je całe stada latających ciał. Bo nawet wrogowie wiedzą, że Wolverine'a nie należy atakować siłami pojedynczych ludzi, ale co najmniej plutonami żołnierzy z jednostek specjalnych „Hydra”. Mimo że sterowałem tą postacią tylko z klawiatury, grało mi się nią całkiem dobrze i nawet fajne kombosy mi wychodziły.

Iceman (Bobby Drake)

Postać, która wymagała najwięcej skupienia, refleksu i zręczności. Możliwość ślizgania się po lodowym torze, jaki sam tworzy w powietrzu, powoduje, że przemieszcza się bardzo szybko. Jego moc zamrażania może gasić pożary, tamować wycieki z rur czy też pozwala łatwiej niszczyć pewne struktury. Iceman potrafi też tworzyć tarczę ochronną oraz miotać lodowymi pociskami. Dzięki funkcji naprowadzania pociski te są jego głównym orężem. Jak dla mnie, najtrudniejsza postać. Przeznaczono jej najwięcej czasówek i to one są chyba największym wyzwaniem w tej grze. Latanie po zadymionym krętym tunelu, z ograniczoną widocznością, pośród wraków, śmiecia i pożarów, gdy atakują cię potężne roboty, a w dodatku goni czas... przerażające. Być może gdybym lubił grać padem, nie byłoby tak trudno, jednak zrobienie tej misji przy sterowaniu samą klawiaturą to istna mordęga. A w następnych czeka na naszego bohatera jeszcze więcej atrakcji.

OCENA 8

GRYwalność 8
VIDEO 7
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

- 1 Nightcrawler
- 1 Wolverine
- 1 fabuła
- 1 grafika
- 1 muzyka
- 1 klimat

- sterowanie Icemanem
- brak zapisu w dowolnym momencie

PRODUCENT: REBELLION
DYSTRYBUTOR: CENEGA POLAND
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.EIDOS.CO.UK

WIN 98 I ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

CZARNY IWAN | NIEBIESKIE LUDZIKI SĄ TUŻ, TUŻ!

ROGUE TROOPER

Kto pamięta film, w którym facet z krzywą gębą, czerwonym hełmem i złotym łańcuchem na kłacie jako jednoosobowy sąd uskuteczniał prawo w Mega City One? Tak, to właśnie niepokonany sędzia Dredd, który interesuje nas o tyle, że wywodzi się z serii komiksowej „2000 AD”. Tej samej, z której wywodzą się Rogue Trooper.

Mówiąc inaczej, zanim panowie o niebieskiej skórze zawitali w nasze błaszane progi, przez lata przeżyli muskuly w kolejnych odcinkach komiksów. Jest to dobre o tyle, że charakter postaci został naprawdę dobrze – nomen omen – zarysowany i ta wyrazistość bohaterów jest również wyczuwalna w grze.

Nie wiem, może gdyby nasz hero nosił szkolny mundur, okulary w grubych jak słoniatna knurze oprawkach i mówił cichym głosem, komiksowe powiniactwo wcale by mu nie pomogło. Faktem jest, że Friday, bo tak zwie się koło, którego krokami pokierujemy, to kawał chłopca. Powiniennem wam chyba wyjaśnić, jak to się w ogóle stało, że musimy mu pomóc.

• Hmmm... czarna dziura? W grze od 10 lat? Hmmm...

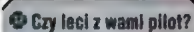


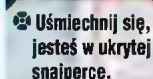
O śmierci Gucia i Mai

Było więc tak. Za siedmioma górami, za siedmioma rzekami... a nawet jeszcze dalej, bo za siedmioma galaktykami, wisiała sobie zawieszona w czarnej pustce kosmosu planeta zwana oryginalnie Nu Earth. Od naszego błękitnego balonika różniła ją to, że została dokumentnie zryta i wypalona przez walczące na jej powierzchni frakcje North Republic i Southers. Chłopaki ostro sobie poczynali, zlewając przeciwników, a przy okazji setki kilometrów gruntu, milionami ton chemikaliów, kwasów, napalmu i tym podobnych pyszności. Wrogów wprawdzie nie wybili, za to doskonale poradzili sobie z konikami polnymi, biedronkami i całym tym tałatajstwem, które na co dzień wszyscy kochają, ale nienawidzą, gdy przyjdzie wśród tego robactwa uskutecznić piknik. Skończyło się to wszystko tak, że aby zacerpnąć tyk świeżego powietrza, trzeba było najpierw uruchomić skomplikowany system filtrów i aparatów oddechowych.

Skąd się wziął koralik Karolci

Nie było już też szans na swobodne opalanie się na plaży, bowiem każdy człowiek musiał nosić na co dzień sprzęt wyglądający jak połączenie maski gazowej z wiadrem. Co ciekawe, dokumentne zniszczenie środowiska naturalnego wcale nie osłabiło zapachu chłopaków do napażania się. Ponieważ zaś sami stali się obcy we własnym środowisku, opra-


 Czy leci z wami pilot?


 Uśmiechnij się, jesteś w ukrytej snajperce.

cowali mutację, której wynikiem byli swego rodzaju żołnierze uniwersalni. Tak, tak, coś a la Jean-Claude van Damme i Dolf Lundgren z „Universal Soldiers”. Różnica polega na tym, że kołesie z Rogue Trooper mają niebieską jak u smurfów skórę i lecą na Smurfetkę.

No dobra, z tym ostatnim nieco przesadziłem, ale prawdą jest, że goście mają usprawniony system odpornościowy, nie potrzebują snu, a ich dzieciństwo trwa tylko parę miesięcy, bo potem przybierają postać dorosłego kabana z łysą czuchą. Na szczęście kołesie z GI (Genetic Infantry) nie przypadają za óresikami. Żaden też nie ma kajdana na necku®, za to występują z nagim, niebieskim torsem, w wojskowych buciorach i takowych spodniach. Wszystko było pięknie-ładnie, bo okazało się, że nowy rodzaj żołnierzy jest niezwykle skuteczny w boju – koszą przeciwników jak kombajn zboża. Ale (to prawie tak oryginalne jak nazwa planety) do czasu...

Trzy duszki Fridaya

Chłopaki rozpanoszyli się jak niegdyś Krzyżacy w Prusach. Komuś się to w końcu przestało podobać i cała populacja niebieskich ludzi została wysłana na misję, z której z reguły wraca się w czarnym workiem z seksownym suwakiem. I byłby to już koniec bajki, gdyby nie wspomniany na wstępie Friday. Należał on do plutonu, który został, tak jak wszystkie pozostałe, niemal całkowicie zniszczony (plutonem, czy uranem, jaka w sumie różnica...). Friday jednak nie tylko przetrwał, na dodatek zabrał ze sobą zabitych kumpli.

Jedyne, co mnie tak naprawdę zirytowało, to długość zabawy – grę można ukończyć w 10 godzin!

Nie oznacza to, że naniział ich na sznurek jak koraliki i powiesił sobie na szyi, tylko że zabrał ich bio-chipy.

Są to jakby umysły zamknięte w niewielkim, kwarcowym prostokącie o wyglądzie kostki domina. Friday nie wsadził chipów do kieszeni, tylko zamontował kumpli w swym ekwipunku, dzięki czemu zyskał nietypowe możliwości. Helma umieścił – nie zgadnięcie – w helmie, co sprawiło, że blaszany garnek zamienił się na wysoce wyspecjalizowane urządzenie łamiące wszelkie szyfry. Osobowość Gunnara, kolejnego poległego, została wykorzystana do ulepszenia broni Fridaya. Nowa funkcja umożliwia ustawienie działka w dowolnym miejscu. Pukawka samodzielnie chroni strefę ogniem zaporowym i do tego rzucił więzankę. Fajna sprawa. Kumpla Assa umieścił zaś... a nie, nie – żartowałem, nie miał

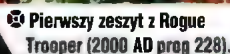
kumpla o takim imieniu. Ostatni znajomek, któremu się nie udało – a zwał się na szczęście Bagman – trafił oczywiście do plecaczka Fridaya. W efekcie zwykły tornister, w którym Fri trzymał kanapki, zamienił się w urządzenie umożliwiające generowanie holograficznego obrazu naszego hero.

Ta funkcja jest szalenie przydatna, umożliwia sprawdzenie danej strefy (np. gdzie są ukryci wrogowie). Kiedy uruchamiamy obraz holo, trafiamy do wirtualnego ciała i przez jakiś czas możemy się nim posługiwać (oczywiście nie można atakować i niszczyć przeciwników). Ten kamuflaż został


 Niepowtarzalne zdjęcie z życia płodowego Fridaya.

ROGUE NA PAPIERZE

Dawno, dawno temu... w roku stanu wojennego w Polsce (1981) wydany został pierwszy komiks zatytułowany „Rogue Trooper”. Ukazał się w brytyjskiej serii „2000 AD”, a pomysłodawcą niebieskich chłopaków, którzy się kulom nie kłaniają, był Gerry Finley-Day (stworzył również serie, takie jak „M.A.C.H. 1”, „Ant Wars”, „The V.C.s and Fiends of the Eastern Front”). Komiksowa seria „Rogue Trooper” autorstwa Finley-Daya zakończyła się w roku 1985. W tym czasie rysowały ją takie sławy, jak: Dave Gibbons, Cam Kennedy, Brett Ewins i inni. Reinkarnacją serii podjął się później Simon Geller, a następnie, w 1989 roku, John Smith. Ponieważ „Rogue Trooper” rysowało wielu autorów, serie z poszczególnych lat wyraźnie różnią się od siebie graficznie.


 Pierwszy zeszyt z Rogue Trooper (2000 AD prog 228).


 Rogue Trooper rysowane przez Cama Kennedy.


 Rogue Trooper rysowane przez Johna Smitha.


 Rogue Trooper autorstwa Simona Coleby.

Bez czerwonego kostiumu i gumowej trąbki wstęp wzbroniony, cwaniaku! PS Czy tan pić prawej to nie Duke?



ograniczony pojemnością baterii. Po pewnym czasie te się kończą i trzeba odczekać kawałek czasu, aby funkcja znów była dostępna. (Przypomnę tylko, że podobny pomysł był już w przastarym Duke Nukem 3D.)

Stoliczko, nakryj się

Ekwipunek naszego przerażonego smurfa nie ogranicza się do kilku gratów z przylepionymi na nich naklejkami: Helm, Bagman i Gunnar. Arsenal składa się z wielu wyspecjalizowanych pukawek w rodzaju broni snajperskiej, karabinów (np. riot assault rifle, riot gala rifle) oraz potężnych kłanotów ciężkiego kalibru. Mogą one posłużyć do zniszczenia czołgów wroga (są takie misje) czy też ciężko opancerzonych i dysponujących ogromną siłą ognia robotów kroczących. Przeciwnik dysponuje zresztą bardzo dużą liczbą wyspecjalizowanych jednostek, na przykład takich, które zakłócają pole elektromagnetyczne i paralizują wszystkie systemy bojowe Fridaya.

Wracając jeszcze do ekwipunku, Friday może jednocześnie dźwigać ze sobą trzy apteczki, których używa, waląc w znacznym stopniu prosto w żyłę. Jeśli jednak dysponujemy odpowiednią liczbą składników, na miejscu możemy wygenerować kolejną apteczkę. Składniki to nic innego jak, za przeproszeniem, kupy sprzętu,

Bardzo dobra muzyka, zbalansowane bronie, przemyślane i po prostu ciekawe misje.

które rozrzucone są tu i ówdzie po planie. Jednym z aspektów gry jest więc wyszukiwanie tych znajdziek, bo bez nich po prostu nie będzie amunicji do pukawek czy też funduszy na ulepszenia broni (znajdźki zamienia się na punkty, które można rozdyktować we wszystkich kategoriach dostępnej broni i wyposażenia specjalnego).

O jednym takim, co miał granaty

Wśród ciekawostek, z jakich korzysta Friday, znajduje się kilka rodzajów granatów i min. Są modele, które można „przykleić” do przeciwnika i zderzonować w bezpiecznej odległości, są egzemplarze ogłuszające, zapalające itd., itd. Nasz hero może rzucać granaty zza przyszkody w taki sposób, że nie będzie narażony na ogień przeciwnika. Jest też opcja, dzięki której ujrzymy tor, jakim poleci granat. Dzięki temu można rzucać bardzo celnie, a co za tym idzie – skutecznie (ma to znaczenie o tyle, że liczba granatów jest ograniczona).

Jak Pinokio został chłopcem

Fizyka w grze to jedna z lepszych rzeczy. Nasz kolo jest zręczny i wygimnastykowany, może fikać koziołki, skradać się, skakać, podciągać na przeszkody. No, po prostu jak Książę

bawi cię, możesz również dobrze lecieć na palę i reżać koleś jak Arnold w „Conairando”. Oczywiście swoboda w grze jest ograniczona checkpointami, które trzeba zaliczyć, ale generalnie w Rogue Trooper mamy wrażenie swobody wyboru drogi i taktyki, które obojętnie sobie bardzo cenie.

Co ważne, inteligencja przeciwników jest zadowalająca. Może nie błyszczą, ale jednak, kiedy np. jeden z nich pada po snajperskim strzale Fridaya, drugi gość od razu się kuli, zaczyna szukać przeciwnika, węszyć, alarmuje również innych. Przeciwnicy korzystają również skutecznie z przeszkód. Chowają się, wyczekują odpowiedniego momentu do ataku. Prawdziwym utrapieniem są snajperzy, również maszyny, które spełniają taką rolę. Wypatrzyć takiego gościa jest trudno, podobnie niełatwo zlikwidować. Niekiedy śmierć jest szybsza, a to oznacza cofnięcie do ostatniego autozapisu. Na szczęście zazwyczaj ten jest stosunkowo niedaleko i szybko można naprawić błąd.

O takim, co był miod i piwo mi

Powiem tak, oprócz multi, które jakoś mi nie podeszło (właściwie nie wiadomo, czemu, bo są wszystkie popularne tryby zabawy i można grać nie tylko Fridayem, ale również pozostałymi żołnierzami z jego plutonu), Rogue Trooper nie miał dla mnie słabszych punktów. Początkowo wydawało mi się, że wizualnie gra odstaje, ale potem zmieniłem zdanie. Nie tylko daje radę, ale ma swój styl i klimat, którego nie psują nieco kanciaste kształty żołnierzy i elementów otoczenia.

Bardzo dobra muzyka, zbalansowane bronie, przemyślane i po prostu ciekawe misje. Do tego wyrazista postać Fridaya i jego wirtualnych kumpli (niezłe dialogi). Jedynie, co mnie tak naprawdę zirytowało, to zaledwie kilka godzin zabawy, spokojnie bowiem da się ukończyć Rogue Trooper w 10 godzin. Z palcem w... oku, jak to się mówi. Czy polecam tę grę? Chyba już znacie odpowiedź... [COA]

*tańcucha na szyi



OCENA 8

GRYWKI 8
VIDEO 6
AUDIO 8

PODSUMOWANIE

dobry AI
nieco topornie, ale niezłe modele postaci
świetna muzyka i dźwięki
niezłe misje

za krótką
niemożność zapisu gry w dowolnym momencie

C DVD
ROM

PATRONAT:



PROFESJONALNA
POLSKA WERSJA
JEZYKOWA



CD - Action
ocena: 8/10
Gry.wp.pl
ocena: 9/10

RtB Rush for Berlin

NOWA GRA TWÓRCÓW **CODENAME: PANZERS**



POWERED BY
game spy

NICOLAS GAMES
www.nicolasgames.pl

www.RushforBerlin.com

POWERED BY
GEPARD



PRODUCENT: EKO SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 49,90 ZŁ
WWW.THEPLAN-LEJEU.COM

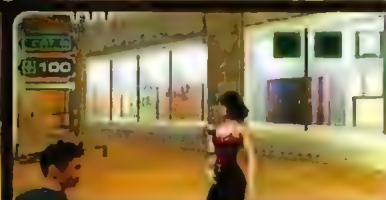
WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | SKRADANIE DRUŻYNOWE

THE PLAN

Być jak złodziej. Myśleć jak złodziej. Nie jakiś tam zwykły kieszonkowiec, płądrujący kieszenie przypadkowych przechodniów czy oprych w kominiarce. Mówię o prawdziwych mistrzach złodziejskiego fachu, którzy włamują się do najbardziej strzeżonych muzeów i galerii, po czym rozplywają się w powietrzu niczym duchy, pozostawiając po sobie puste ramy i nieświadomych niczego strażników.

Zastanawiałeś się kiedyś, jak to jest? Teraz możesz się o tym przekonać. Niczym bohaterowie filmów „Ocean's Eleven”, „Osaczeni” czy „Włoska robota” masz okazję dokonać kilku zuchwałych i spektakularnych kradzieży. Możesz poczuć ten dreszcz czy emocji, bo klimaty ze wspomnianych obrazów kinowych zostały całkiem zgrabnie przeszczepione na grunt gry komputerowej. Nomen omen fabuła omawianej tu produkcji przypomina jak żywo historię znaną z „Włoskiej roboty” właśnie, czyli wielki skok, zdrada i w końcu misterny plan zemsty, a ta, jak wiadomo, jest potrawą, która najlepiej smakuje na zimno.



Ni pies, ni wydra

The Plan to przedziwna gra. Teoretycznie jest to skradanka, jednak w żadnym razie nie mamy tu do czynienia z typową przedstawicielką tego gatunku, do jakich zdążyliśmy się w ostatnich latach przyzwyczaić. Z braku lepszego pomysłu umieszczam ją na półce z takimi produkcjami, jak: Thief, Stolen czy Splinter Cell, choć poza samym skradaniem w projekcie Eko Software znalazło się również

wiele akcji i kombinowania. Najistotniejszą jednak cechą, która wyróżnia The Plan, jest nacisk na działania zespołowe. We wspomnianym, skądinąd wysmienitym, cyklu Thief czy znacznie słabszym Stolen mieliśmy okazję zasmakować w złodziejskim fachu, jednak zawsze byliśmy skazani na akcje w pojedynkę. Tutaj jest zupełnie inaczej.

Garść dobrych pomysłów

Większość czekających nas zadań zaprojektowano z myślą o działaniach grupowych i po prostu nie da się ich zaliczyć bez ścisłej współpracy wszystkich członków drużyny. W jej skład wchodzi aż 7 postaci, przy czym każda z nich specjalizuje się w czymś innym. Na ten przykład Gary Willis jest ekspertem od materiałów wybuchowych, Bernie Stanton włamuje się do każdego komputera, Alanowi Siegelowi nie oprze się żaden zamek, zaś Nina Wilson (ksywa Headshot) jako jedyna po-



Kradzież zespołowa popłaca.

trafi posługiwać się snajperką. Różnią ich też takie drobiazgi jak kondycja fizyczna, bo np. nie każdy da radę wspiąć się do przewodu wentylacyjnego.

W trakcie niemal każdej z 13 misji kierujemy poczynaniami trzech bohaterów jednocześnie (są przydzielani automatycznie). Ekran gry podzielony jest na trzy części (panel główny i dwa podrzędne). W oknie centralnym znajduje się oczywiście widok postaci aktywnej, jednak w dowolnej chwili możemy przełączać się pomiędzy pozostałą dwójką. Komputer nie wykonuje tu za nas żadnej roboty. Tylko i wyłącznie od nas zależy, jak potoczy się akcja. Dosłownie wszystko spoczywa w naszych rękach.

W kupie siła

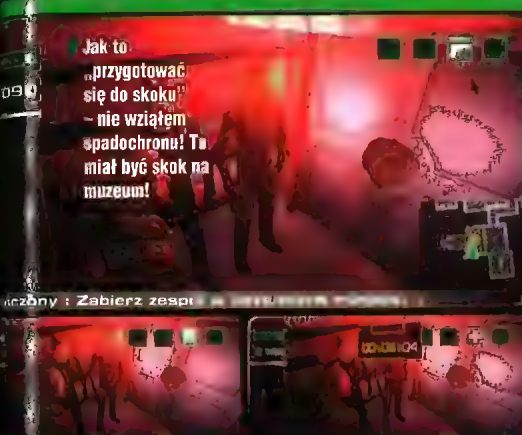
Wszystkie przygotowane dla gracza misje są szalenie rozbudowane, najczęściej składają

się z trzech etapów. Przykładowo trzeba za pomocą dwóch zaworów podnieść olbrzymią kratę. Do tego potrzebujemy dwóch gości, którzy muszą w równym tempie obracać wspomnianymi zaworami. Trzecia postać stoi na szatach i za pomocą snajperki eliminuje nadbiegających wrogów. Jednak w momencie, gdy bawimy się w strzelnicę, kratka powoli opada, więc czym prędzej musimy wykosć wszystkich i przełączyć się z powrotem na tych, którzy stoją przy zaworach. Takich sytuacji jest tu na pełzki i przysiam, że to właśnie tego rodzaju smaczki napędzają ten tytuł.

Wad niemało

Pora ponarzekać. Niestety od strony technicznej gierka leży i kwiczy. Grafika załatuje nieco naftaliną i w dobie Condemned czy nadchodzącego Crysisa wygląda po prostu

nie paradujesz bezpośrednio przed oczami strażnika, ten najprawdopodobniej cię nie zauważy, choćbyś nawet przechodził dwametry od niego i trzasnął drzwiami. Druga sprawa to ich nienaturalnie uśpiona czujność. Powiedzmy, że zagadujemy jakiegoś gościa, bymć kilka metrów dalej włamać się do zamkniętego pokoju. „Czas zagadywania” jest ściśle określony dla każdego z bohaterów (wiadomo, że bab-



Mimo wszystkich jej baboli – warto.

się z kilkudziesięciu pomniejszych zadań. Najlepszym przykładem jest tutaj kradzież obrazu Rembrandta z podziemnego sejfów muzeum w Pradze. Jest to misja, która zarażem najlepiej oddaje klimat filmów, o których wspominałem na początku. Nim dostaniemy się do upragnionej zdobyczy, czeka nas cała furia mniejszych lub większych questów, bez których nie ma co marzyć o sukcesie. Fotografowanie zabezpieczeń, instalowanie obiektywów kamer, kradzież kieszonek, wyrabianie fałszywych kart dostępu, wysadzanie sejfów, obchodzenie zabezpieczeń, włamywanie się na serwery, podszywanie się pod pracowników muzeum etc. A wszystko to pod „czujnym” okiem strażników.

I choć większość z tych zadań to banał, tak je zaprojektowano, byśmy musieli cały czas działać i myśleć „drużynowo”, inaczej nawet najprostsze przeszkody będą do przeskoczenia. Najbardziej typowym przykładem będzie tu sytuacja z odwróceniem uwagi. Podczas gdy jednym gościem (specjalizującym się w otwieraniu zamków) grzebiemy wytrychem przy zamkniętych drzwiach (swoją drogą, ów wytrych to jedynie czubek góry lodowej, jeśli idzie o rozmaite gadzety dostępne w grze), drugą postacią zagadujemy przechodzącego strażnika, odwracając jego uwagę od pierwszego członka zespołu.

To oczywiście schemat najprostszy z możliwych. Dużo bardziej emocjonujące są sytuacje, w których jesteśmy zmuszeni zsynchroni-

zować działania aż trzech bohaterów. Przykładowo trzeba za pomocą dwóch zaworów podnieść olbrzymią kratę. Do tego potrzebujemy dwóch gości, którzy muszą w równym tempie obracać wspomnianymi zaworami. Trzecia postać stoi na szatach i za pomocą snajperki eliminuje nadbiegających wrogów. Jednak w momencie, gdy bawimy się w strzelnicę, kratka powoli opada, więc czym prędzej musimy wykosć wszystkich i przełączyć się z powrotem na tych, którzy stoją przy zaworach. Takich sytuacji jest tu na pełzki i przysiam, że to właśnie tego rodzaju smaczki napędzają ten tytuł.

Mamy więc pierwszy impuls, by cisnąć gierką w kąt i nigdy do niej nie wracać. Drugą przemawiającą za tym przesłanką jest tragiczne sterowanie. Powiedzcie, że jest nietypowe, to za mało. Bo do nietypowego można się jeszcze przyzwyczaić, tutaj zaś, mimo najszerszych chęci, do samego końca nie mogłem się doń przekonać. Przede wszystkim, poza kierowaniem ruchami postaci, musimy dodatkowo nieustannie manewrować kamerą, by pokazywała to, co w danej chwili nas interesuje, gdyż nie ma w zwyczaju podążać za plecami bohatera. Dodajmy do tego średnio wygocny system klawiszy akcji (miał jednego uniwersalnego, który dopasowywałby się do danej sytuacji, tutaj mamy ich kilka), konieczność śledzenia trzech ekranów i wykonywania niektórych czynności kilkoma postaciami jednocześnie, a w efekcie otrzymamy grę, która wymaga od nas sporego zapasu cierpliwości. Na „dzień dobry” The Plan skutecznie odrzuca.

Głupi czy do prosto Stępy?

Do tego dochodzi mizerne AI. W grze obowiązuje zasada – póki nie biegniesz bądź

ka na dłuższą odwróci czyjąś uwagę niż facet), gdy ten minie, a nam wciąż nie uda się otworzyć drzwi, proces odwracania uwagi możemy rozpocząć na nowo. I tak do skutku, póki nie wykonamy planu, zaś głupawy strażnik nawet nie nabierze podejrzenia, gdy nasza bohaterka po raz piąty z rzędu zapyta go o to samo. Nie ukrywam, że na początku trochę to irytuje, z drugiej jednak strony – bez tego uproszczenia gra mogłaby się stać zbyt trudna dla przeciętnego gracza, który stawia przede wszystkim na dobrą rozrywkę, nie zaś realizm.

Mimo wszystko warto

Mimo tych, skądinąd istotnych, wad The Plan dostarczył mi paru godzin przyzwyczajenia, emocjonującej zabawy. Tym bardziej żałuję, że gierka jest tak zacięta technicznie i naszpikowana rozmaitymi pomniejszymi babolami. Żałuję, bo pod tą niepozorną produkcją czai się materiał na hucior. Mamy tu niezłą filmową fabułę, furę ciekawych pomysłów i niezwykle nowatorskie podejście do gatunku skradanek.

Niestety przez wspomniane niedociągnięcia większość graczy najprawdopodobniej odbije się od niej już przy pierwszym kontakcie. Ja – chcąc, nie chcąc – przemóc się musiałem, ale nie żałuję. To kawał szalenie pomysłowej, choć nieco niedopracowanej roboty. Tym niemniej czekam na ciąg dalszy, o ile takowy powstanie. Część pierwsza najprawdopodobniej przeminie bez echa. [CDA]

OCENA

6+

GRYwalność: 7

VIDEO: 5

AUDIO: 5

PODSUMOWANIE

- zjadliwa fabuła
- ciekawe misje
- naszpikowana wybornymi pomysłami
- odświeżenie gatunku
- ciężki nacisk na działania zespołowe
- niewygodne sterowanie
- archaiczny system kamer
- przedeptana grafika
- nieudne AI

PRODUCENT: NCSoft
DYSTRYBUTOR: NCSoft
CENA: ABONAMENT OK. 50 ZŁ
WWW.LINEAGE2.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 736 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

SLEESKEE | BLASK W CIENIU WIELKICH

LINEAGE

THE CHAOTIC CHRONICLE

Długo zabierałem się do tego tekstu. Mogłoby się wydawać, że gracz o swoim ulubionym tytule mógłby pisać w nieskończoność, wszak po miesiącach nieustannego obcowania z grą człek wie o niej więcej niż sami programiści...

Zgodnie z tradycyjnym schematem pisanie tekstów mniej więcej w tym miejscu powinienem przybliżyć wam zarysy fabuły i historii, której to wątkami nasi herosi – chcąc, nie chcąc – podążają. Mimo to każda z kronik (a wydano już dotychczas cztery, a piątą już w fazie testów) ma swoje unikalne podłoże fabularne, stąd mógłbym tutaj samym tłumaczeniem sporą część przydzielonych mi stroniec zapelnąć. Zainteresowanych odsyłam na oficjalną stronę – całość czyta się jak dobrą powieść fantasy.

Kanitanie, a Dzidzia ma cellulitis

Kiedy już po raz pierwszy wbijemy się na serwer, przed naszymi oczami pojawi się pusta kornata. Tutaj w przyszłości będą stali nasi herosi, którzy przejąc muskuly oraz ekspozując oręż będą nas namawiali, by pograć nimi troszkę i machnąć parę leveli więcej. Zanim jednak do tego

dojdzie, najpierw stworzymy własną postać. Mamy do wyboru pięć ras. Standardowo: ludzie, elfy, mroczne elfy, orki oraz krasnoludy, każda z nich ma do wyboru dwie profesje startowe: wojownik i mag. To nie dotyczy dwarłów – ci mogą być jedynie wojami. Orkoż jest też wybór płci, facjaty (3 rodzaje), włosów (5-8) oraz kolor tychże (4) – można mieć całkiem oryginalną postać.

Nie ma tutaj rozkładania punktów na poszczególne umiejętności – każda rasa ma swoje statystyki, więc nie ma szans, by elf był wytrzymały od orka. Elfy charakteryzują się szybkością i gibkością, mroczne elfy szybkością ataku, orki niski speed rekompensują wytrzymałością i siłą w łapach, dwarły natomiast są najlepszymi tankami w grze i na klątę biorą jak mało kto. Człowiek jak zwykle jest zbalansowaną i wyważoną klasą – tradycja to tradycja.

Przy tworzeniu postaci nie sposób pominąć wyglądu naszych bohaterów. O ile taki World of Warcraft poszedł w stronę cukierkowości, twórcy Lineage 2 zainspirowali się co nieco mangą. Mamy tutaj do czynienia z wyidealizowanymi personami, z niewieściami i facetami, pannami z długimi nogami

i wcięciem w pasie, które wręcz narzuca pytanie, jakim cudem babka jeszcze nie pękła w pół (zwłaszcza z takim balastem, jakie noszą mroczne elfki). Całkowicie mangowe są natomiast dwarłki, które zarówno wyglądem (duże oczka, dziecięcy wygląd), jak i łobuziańskim zachowaniem urzekają gracza i momentalnie wzbudzają jego sympatię (Ciekawe, czy urzekły też Elda :) – przyp. CormaC).

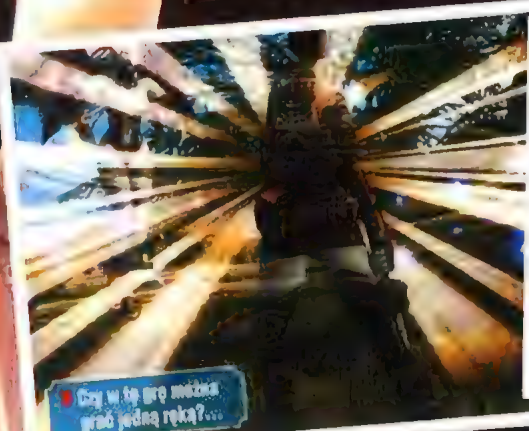
If u don't want to die... run!

Świat Lineage 2 powstał od pierwszego kontaktu z nim i długo nie pozwala się podnieść. Każda z pięciu osad startowych zachwyca swoim wykonaniem. Ludzka wysypka w wiejskich klimatach, elfy kryjące się w cieniu matczynego di zewa, jaskinia mrocznych elfów z wielką dłonią strzelającą woltami na lewo i prawo, górskie miasteczko dwarłów zalatujące świątecznym klimatem oraz świątynia ognia orków – to po prostu trzeba zobaczyć.

Znajdziemy tutaj dosłownie wszystko, co być powinno w grze fantasy – od miśków i pajaków poczynając, poprzez mumię, szkielety, wyrmy i zombi, na aniołach i diabelskich pomiotach kończąc. Cały świat usiany jest bossami, każda lokacja ma szefa walczącego ze swoimi pomagierami tudzież stojącego solo. Każda kronika ma także swojego głównego złego. Są także pomniejsi bossowie lokacji. Dbalność o najdrobniejsze szczegóły powoduje, że zarówno w miastach, jak i w każdej krainie poza nimi wytwarza się niesamowity klimat.

Woohoo, I see panties!

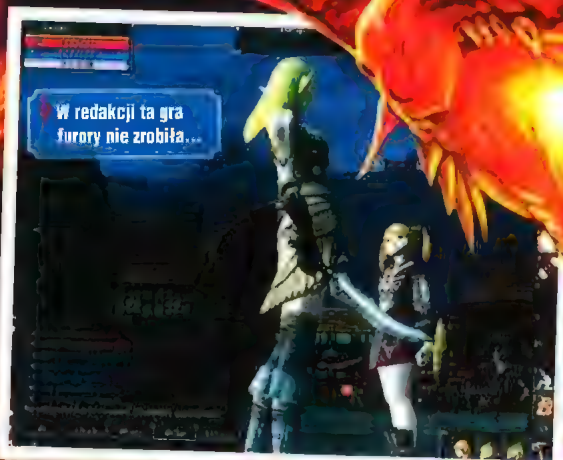
Pierwszym i najważniejszym działem, z jakim będziemy musieli się zapoznać, jest podział poziomu. Używalność zarówno broni, jak i ciuzzków zależna jest od levelu postaci, jaką kierujemy.



Czy w tę grę można grać jedną ręką?



No, ale pewnie gracz nie przestaje próbować.



Spróbujcie wyobrazić sobie setki ludzi atakujących zamek i kolejne setki wspomagane przez NPC-ów broniących go...

Póki nie osiągniemy 20 levelu, możemy używać wyłącznie rzeczy z oznaczeniem No Grade. Po jego uzyskaniu otrzymujemy ekspertyzę D Grade, na 40 levelu – C Grade, na 52 – B, A Grade. Założyć na siebie bieżący mogliśmy dopiero po 61 levelu. Co się stanie, jeśli będziemy przekor- ni? Owszem, używać przedmioty przera- stające nasz level możemy, aczkolwiek celność broni drastycznie spada. Zbyt wy- soki Grade zbroi natomiast sprawi, że będzie- my się wolniej ruszać. Im wyższa różnica między levelami, tym efekt mocniejszy.

Ciuszki dzielą się standardowo na trzy typy: zbroja ciężka, lekka oraz tunika. W zależności od wybranej klasy i specjalizacji nasza postać będzie dostawała skille podno- żące liczbę punktów defensywnych. Nic nie stoi na przeszkodzie, by np. łucznik używał ciężkiej zbroi, aczkolwiek raz – zbroja ma wpływ na każdą zmienną naszych statystyk (w tym przypadku heavy armor obniża współczynnik odpow- iadający za uchylanie się), dwa – skompletowana peł- na zbroja danego gatunku najczęściej daje nam bonu- sy. Stąd też istotne przy wyborze zbroi jest to, by przemyśleć, jakie bonu- sy oferowane przez da- ną zbroję mogą się na- szemu bohaterowi w rozwoju specjalizacji przydać najbardziej. O ile zbroja odpowiada za obronę przed obrażeniami fizycznymi, biżuteria chroni nas przed atakami magicz- nymi.

Oręż, jaki zafundowali nam autorzy, w pełni satysfakcjonuje swoją różnorodnością. Wo- jownicy dzierżyć będą mie- cze jednoręczne, dwuręcz- ne, dualne (dwa miecze na- raz) siekiery/maczugi, włócznie (uderza parę ce- lów jednocześnie), noże oraz luki – każda klasa ma

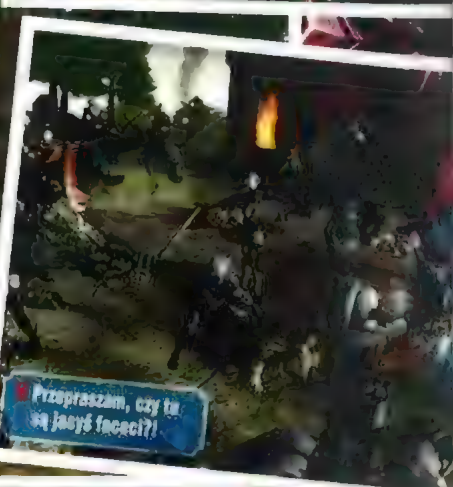
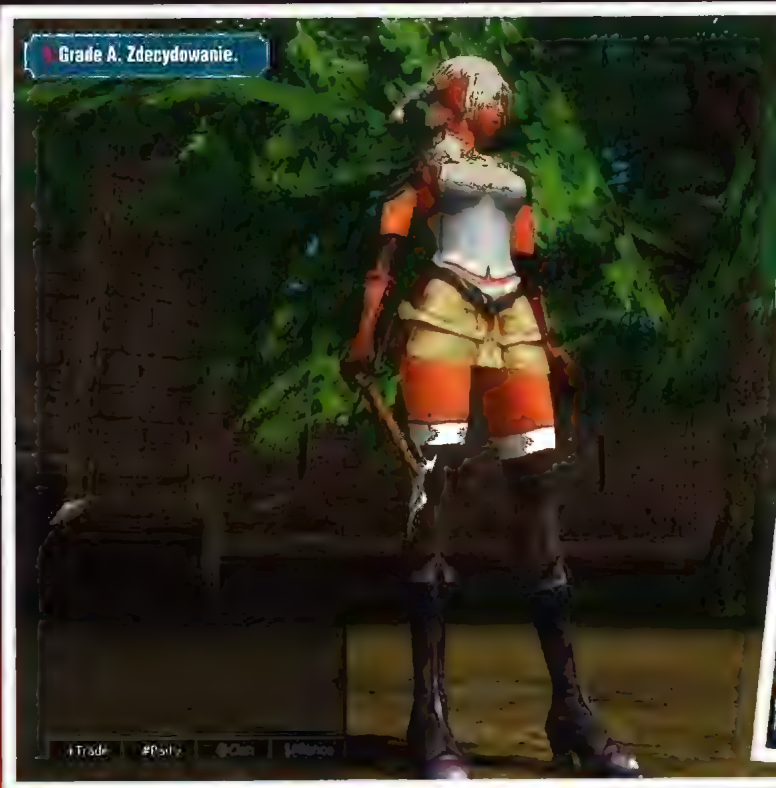
specyficzne skille do danej broni. Magowie natomiast posługiwać się będą różdżkami, laskami dwuręcznymi oraz... książkami. Oczy- wista sprawa – można sobie używać, czego dusza zapagnie; każda broń ma wskaźnik ataku normalnego i magicznego, tak więc mag z toporem to względnie naturalny widok. Broń wyższego rzędu (od C Grade) można ulepszyć – każda ma do wyboru trzy możli- wości upgrade'u specjalnymi Soul Crystals.

DO WŁĄZŁP in To!

Rozwój naszego hero można w zasadzie por- dzielić na trzy fazy. Na samym początku gry, po wyborze wstępnej profesji, zajmujemy się w zasadzie jedynie eksplorowaniem terenów wokół swoich wiosek i wypełnianiem pomniej- szych zadań, na które dane nam się jest załapać. Wiadomo – wynieś, przynieś, pozamiataj... :) Na tym poziomie gracie w zasadzie się nie

różnią. Pierwszym ka- mieniem milowym na drodze ku chwale jest level 20, na którym to wypełniamy quest na pierwszą zmianę klasy. Fighterzy stają przed wyborem – lekki czy ciężki osprzęt, mago- wie zaś zadecydują, czy stać się wymiataczem, czy być może jednostką wsparcia (buffy i te sprawy). Jedynie dwarfy nieco od- biegają od tych założeń – dylemat spoiler vs. crafter (patrz ramka).

Po zmianie klasy mamy względny spokój aż do levelu 40, na którym to wybieramy już naszą finalną specjalizację. Tutaj, by wykazać się





**Świat Lineage 2
powala od
pierwszego
kontaktu i długo
nie pozwala się
podnieść.**

przed przełożonymi, musimy przejść trzy żmudne, często wymagające poświęcenia, czasu i ruszenia głową zadania. Dopiero po ich zakończeniu tak naprawdę zaczynamy prawdziwą grę i w pełni rozkoszujemy się unikalnością naszej klasy. Jest także trzecia zmiana – na 76 levelu, po wypełnieniu questu stajemy się żywą legendą. Efektem tego jest możliwość nauczenia się finalnych, najpotężniejszych skilli danej profesji.

Maksymalny level, jaki można osiągnąć, to 80. Gra jednak się nie kończy – na 75 levelu istnieje możliwość wypełnienia specjalnego questu, dzięki któremu będziemy mieli możliwość wyuczenia się skilli innej klasy. Po zmianie tej zyskujemy także możliwość zrobienia questu na szlachcica, który ma także parę przydatnych bajerów i przywilejów.

Warto jeszcze wspomnieć o jednej rzeczy, mianowicie o zwierzakach, jakie mogą nam towarzyszyć. O ile są klasy, które mogą sobie

Retail i prywatnie

Jeden miesiąc gry na oficjalnym serwie kosztuje 12,99 euro. Dla niektórych graczy to spora sumka do wyłożenia, stąd nie należy się dziwić, że powstało wiele prywatnych (czyli pirackich) serwerów. Co ciekawe, NCSoft wyszło z założenia, że nie opłaca się im ścigać owych „dobroczyńców”, gdyż tak czy siak z gry mają na tyle dobry zarobek, że procedura kosztowałaby więcej, niż całe przedsięwzięcie jest warte. Twórcy L2 pozwolili sobie więc przymknąć oko na ten proceder i potraktować prywatne serwery jako swoistą reklamę, dobrze wiedząc, że w pełni działające skille, moby, tereny w świecie pozbawionym lagów gracze mogą zastać jedynie na serwerze oficjalnym. Widocznie mają rację, gdyż coraz więcej osób migruje z piratów wprost pod skrzydła NCSoftu. Nie dziwi więc decyzja, że klient Lineage 2 (ok. 2 GB) dostępny jest do pobrania za free ze strony producenta.



Facet w szpiłkach. OK, w końcu to manga.

wezwać pomagierów poprzez skille (duch, jednoróżec czy mechaniczny golem) tudzież tworzyć zwoje, serwitorkskie, prawdziwą frajdą jest wypełnienie questu na zwierzaka, o którego trzeba później dbać, żywić go i uważać, co by nie zdechł. Pierwszym kompanem będzie wilk, ale prawdziwym wyzwaniem jest wyhodowanie smoka. O ile wilczek ciągle jest taki sam, smok – wraz z przyrostem leveli – rośnie w siłę.

Everytime u ask for adena God kills an elpy

Nie samym questem jednak nasz bohater żyje, bo tak naprawdę to społeczność i relacje między ludźmi są tym, co czyni L2 grą wyjątkową. Każde miasto tworzy specyficzną dla siebie atmosferę. Są miasta ułożone typowo pod trening (Gludio, Oren), są też takie, do których gracz udaje się jedynie w ściśle określonym celu i niezbyt często (Heine). Nic jednak nie przeblje Giran – miasta prawdziwie targowego, serca towarzyskiego Lineage 2. To tutaj w sklepach można kupić najlepsze uzbrojenie dostępne tą drogą, to tutaj tysiące graczy pootwierają prywatne kramiki, sprzedając itemy i skupując materiały. To tutaj ekipy zmagają się na wspólne expienie bądź szykują się na bossa, którego solo nie dałoby się tknąć. Człowiek się nie obejrzysz, a tu parę godzinek mija jak pejczykiem strzelili na gadaniu i handlu.

Nieodłącznym aspektem stosunków między ludzkich są niewątpliwie potyczki pomiędzy graczami. W Lineage 2 mamy chyba jeden z najlepiej zaprojektowanych i przemyślanych systemów PvP jaki było nam dane otrzymać spośród wszystkich MMORPG-ów. Klasy są odpowiednio wyważone, całość pojedynków działa na zasadzie nożyczki – kamień – papier. Oznacza to po prostu, że każda klasa ma na kogoś haka. Nożownicy bez problemu radzą sobie z taniami, ale padają jak mudy od czarów magów. Ci z kolei nie potrafią sobie poradzić z łuczy-



Mo „ja neczar”, tylko laurczar jestem!

Maksymalny level, jaki można osiągnąć, to 80.



Skróty sieciowe

Wojna klanowa, obleżenie zamku – true gracze nie mają czasu na pozycje na skale Norwida, lecz poro zwiniają się skrótami, by móc szybko i bezboleśnie komunikować się na placu boju. Najbardziej uniwersalnymi są:

r – are
u – you
ppl – people
dunno – don't know
bby – bye bye
gz – gratz – congratulations
ggg – got to go
some1 – someone
cu – cya – see you
ty – thank – thanks
np – no problem
ark – away from keyboard
brb – be right back
hl – have fun
wts/b/t – want to sell/buy/trade
lfp – looking for party

nikami, którzy dla tanków są beztróską rozgrywką :)

By nie było za łatwo, podczas PvP obowiązuje dodatkowy pasek Combat Points, który trochę równoważy klasy. Pojedynkować się można na arenach koło miast, na których to po zgonie bohatera nie traci się punktów doświadczenia ani nie upuszcza itemów. Co innego, gdy duel zdarza nam się poza wyznaczonymi do tego miejscami. Status PvP sygnalizuje kolor naszego imienia. Standardowo jest biały. Jeśli kogoś uderzymy, kolor zmienia się na fioletowy, jeżeli zabijemy kogoś z białym nickiem (czyli nie uderzył on nikogo) – imię przybiera kolor czerwony i oficjalnie możemy chwalić się mianem Player Killer (PK). (Za zabicie kolesia z fioletowym nickiem nie ma żadnych sankcji.)

Trzeci aspekt – klany. Na ich rozwój składa się poświęcenie punktów skillowych szefa na rzecz podniesienia levelu oraz jakiegos itemu, który trzeba zdobyć działając w drużynie. O ile na pierwszych dwóch levelach jest to kasa, na trzecim próbka krwi z pewnego moba, którego można bez problemów zabić solo, to na wyższych poziomach wymagana jest bezwzględna współpraca przy wypełnieniu skomplikowanych i trudnych questów. Co nam daje klan? Poza banalami jak czat klanowy dostajemy np. możliwość kupienia siedziby (Clan Hall), z której będziemy mogli się teleportować w różne miejsca, nadania tytułu, emblematu, przechowania itemów w skrzyni klanowej, można też toczyć wojny klanowe. Jednak to pikus przy tym, co następuje później.

Huh Saturday? I thought it's 5th march – Sunday?!

Na levelu czwartym możemy brać udział w obleżeniach zamków, na piątym zaś mamy możliwość stworzenia własnego aliansu.

Spróbujcie wyobrazić sobie setki ludzi atakujących zamek i kolejne setki wspomagane przez NPC-ów broniących go – coś niesamowitego. Najpierw szarża na mury zamku, by pod deszczem strzał spadających na karki przedostać się do środka zamku, gdzie czekają zastępy defensorów strzegących sali tronowej, w której na artefakcie wódz atakujących musi wypalić swoje inicjały, by zdobyć zamek. Obleżenie może trwać nawet dwie godziny, brać w nim udział mogą wszystkie klany, które się opowiedzą po jednej ze stron. Zamków w C4 jest siedem i jeden zawsze chroniony przez NPC. Pełni on później funkcję Clan Hall i walczy się o niego raz na tydzień. Posiadanie zamku pozwala na dyktowanie cen w podległych miastach poprzez nakładanie na nie podatku. Wyjątkiem jest Aden – zamek królestwa, który pobiera podatki z pozostałych. Jest się o co bić, zwłaszcza że pieniądze nigdy za wiele.

Without music fantasy would be a mistake

Na koniec parę słów o muzyce, jaka towarzyszy nam w grze. Nie przesadzając – arcydzieło. W zależności od krajiny czy miasta przegrywa gama fantastycznie dobranych utworów, idealnie nakreślających atmosferę danego miejsca. Niejednokrotnie zadumałem się podczas wsłuchiwania się w nuty serwowane nam podczas zabawy. Parę kawalców

możecie znaleźć na oficjalnej stronie gry, choć moim skromnym zdaniem, warto ściągnąć całego dwugigowego klienta, by posłuchać ich wszystkich, zwłaszcza że zapisano je w formacie ogg, tym samym umożliwiając słuchanie pod Windą.

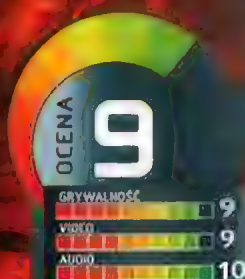
We did it. End

Ostatnio trwa wielka wojna: Guild Wars vs. World of Warcraft. Zwolennicy obu tytułów nawzajem przekrzykują się argumentami, by przekonać pozostałych o wyższości ulubionego tytułu. Okrutna pani statystyka jednak przemawia na korzyść... Lineage 2. Ponad 90% ludzi, którzy porzucili L2 dla przegrody z jednym z powyższych tytułów, wracalo skruszonych po miesiącu, dwóch i zgodnie twierdziło, że zarówno w GW, jak i WoW brakuje tego czaru otaczającego królestwo Aden.

Niektórzy twierdzą, że L2 jest idealnym wypośrodkowaniem między rywalizującym ze sobą duetem – i z pewnością coś w tym jest. Śmiem twierdzić, że gdyby NCSoft inwestowało w promocję tyle, ile w przypadku Guild Wars, Lineage 2 śmiało by mogło rywalizować z WoW. I nie stałoby wcale na straconej pozycji. **ICDAI**

Dwarf Power

Z pozorów krasnoludy są najmniej ciekawa rasa – nie używają magii, uczą się najmniej skilli. Jedna umiejętność jednak sprawia, że są niezbędne w całej rozgrywce – potrafią tworzyć przedmioty (Oczywiście dwarł też musi mieć odpowiedni level, by cokolwiek zrobić). Krasnoludy dzieli się na dwie profesje – spoiler i crafter. Pierwszy potrafi wydobywać z mobów materiały, jakie są niedostępne dla normalnego siepacza, drugi z kolei tworzy z nich przedmioty. Crafter potrafi też wzywać swoje kreacje – w questach wspomaga go mały mechaniczny golem, przy obleżeniu niezbędnym elementem jest siegę golem, a mata pod postacią świni (!) oraz jeżdżąca bomba



PODSUMOWANIE

- oblężenia zamków!
- zróżnicowana i szczegółowa pod każdym względem
- fantastyczna muzyka
- świetny system PvP
- nie nudzi się nawet w wielogodzinnych dawkach

- czasem przekłamania gry
- liczne boty na serwie oficjalnym
- wszystkiego mogłoby być jeszcze więcej :)

PRODUCENT: ENLIGHT SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ENLIGHT SOFTWARE

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

WWW.ENLIGHT.COM/BOLA/

HUT SEDZIMIR | TO MOGŁ BYĆ TAKI PIĘKNY DZIEŃ...

Kill Terrorist Gunners.

Ktoś tu będzie miał naprawdę „bad day” za chwilę...

american mcgee
presents

BAD DAY LA

Moby
Reduce threat level!

31/300

Miałeś kiedyś zły dzień? Taki naprawdę, naprawdę zły, kiedy wszystko szło nie tak jak powinno? Na pewno. I to nie jeden. Mam złą wiadomość – czeka cię jeszcze wiele takich dni, to przecież normalny element naszego życia. Na szczęście kiedy zagrasz w Bad Day LA, nawet najbardziej pechowe 24 godziny nie będą już takie przykre.

Dlaczego? Nic nie przebije tego, co przytrafia się w tej grze jej głównemu bohaterowi. W ciągu jednego dnia w obrębie metropolii Los Angeles mają miejsce wszystkie możliwe kataklizmy – a w centrum wydarzeń znajduje się nasz główny bohater.

Manel Anthony

Nazywa się Anthony i jest... menelem. Bezdolnym żulem, pijackim, któremu chciałoby się powiedzieć „spieprzaj, dziadu”. Na dodatek Anthony ma czarny kolor skóry, niechlujne ubranie i bałagan pod sufitem – kiedy go poznajemy, pcha przed sobą wózek ze szmatami w poprzek autostrady, pokrzykuje na trąbiące wokół samochody, a wreszcie staje na poboczu, by... załatwić swoją fizjologiczną potrzebę (...tę grubszą!). Nagle na

autostradę spada z hukiem samolot przewożący dziwną, zielonkawą substancję. Wszyscy wpadają w panikę, a totalny chaos zastępuje porządek.

Siedem plag kalifornijskich

Ale to dopiero początek. Skromny. Zanim zapadnie zmrok, Los Angeles nawiedzi jeszcze szereg innych kataklizmów, z którymi nasz bohater będzie się musiał zmierzyć. Przyjdzie pora na trzęsienie ziemi, grad meteorytów, wybuch wojny gangów, tsunami, a nawet... inwazję meksykańskiej armii narodowej. Mało? W odwodzie czekają jeszcze inne, dodatkowe nieszczęścia – terroryści, snajperzy, kultury religijne, szczury, zombi (zmienia w nich ludzi właśnie owa tajemnicza zielona substancja), a nawet... osoby o nietypowych preferencjach seksualnych.

Kpina z USA

Twórcy Bad Day LA – a palce maczał w niej sam American McGee, jeden z bardziej enigmatycznych, a jednocześnie zwar owarych projektantów gier – postanowili zażartować sobie ze współczesnej Ameryki i panującej w niej ogólnonarodowej histerii. Tamtejsze media co dzień informują o różnego rodzaju zagrożeniach sprawiając, że obywatele USA każdego dnia obawiają się

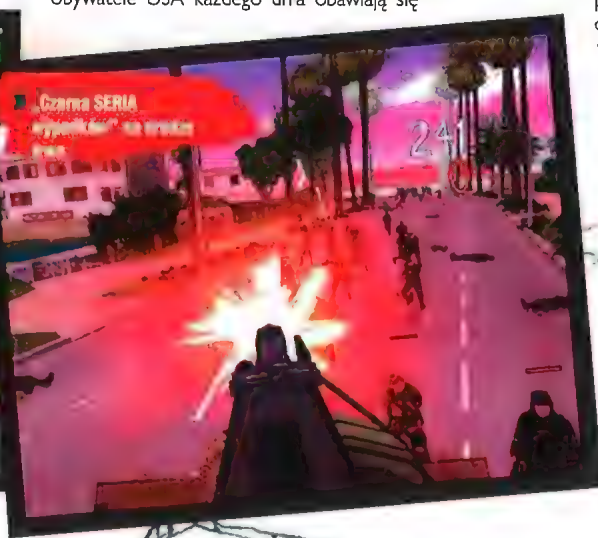
kolejnego kataklizmu – a kiedy już do niego dojdzie, prasa, radio i telewizja mówią o tym tak często i tak dużo, że wydarzenie to przybiera przepiękną rangę. Gra kpi sobie z tego bezbolesnie dosłownie w każdej minucie – jeśli więc ktoś interesuje się amerykańskim stylem życia, wyciągnij z niej jeszcze więcej niż zwykły gracz.

The Citizens

Zacznijmy od bohatera, który jest bezdomnym murzynem – jest więc jak najdalszy od typowego wyobrażenia o amerykańskim herosie. W ciągu owego feralnego dnia, który jest treścią gry, spotyka kilka osób, które wraz z nim będą się starały uciec z pogrążonego w chaosie LA – to również raczej karykatury typowych jankesów niż postacie godne naśladowania. Beverly to głupiotka amerykańska nastolatka; Juan to latynos, który biega wszędzie z piłą spalinową (oglądał „Człowieka z Bliźnięt?”); Sergeant to typowy koszarowy pokrzykiwacz; Sick Kid to dzieciak, który kwituje wszystko zwracając treść żołądka. To, co postacie mówią do siebie w animacjach między misjami czy to, jak komentują to, co dzieje się na ekranie, potrafi naprawdę rozbawić, tym bardziej że w dowcipach tych obśmiewa się chyba wszystkie z amerykańskich tabu.

Humor z szatni

Oczywiście widać to zresztą w ulubionej formie wyrazu Sick Kida – jest to humor rodem z szatni gimnazjalistów przed zajęciami WF. Bie-



Bad Day LA zasługuje na uwagę ze względu na humor, odjechaną tematykę i oryginalną oprawę graficzną.

rze się to, jak sądzę, z dwóch rzeczy – po pierwsze, dzięki temu łatwiej będzie grę wydać w Ameryce (dowcip jest wariacki, a wiadomo, że wariat może bezkarnie powiedzieć więcej niż normalny człowiek), po drugie zaś, gracze lubią takie niegrzeczne produkcje. Podobnie jak w Grand Theft Auto, sporo się tu przeklina, mowa ciała jest dość... wymowna (symboliczne ułożenie palców czy niedwuznaczne ruchy lędźwiami), większość scenek puentowanych jest jakimś krwawym zgonem (a to ktoś wpadnie pod śruby motorówki, a to przygniecie go drzewo).

Od zadania do zadania

Szkoda, że idąc tropem Grand Theft Auto programiści z Enlight Software nie dali graczom nieco więcej swobody – każdy z dziesięciu poziomów przechodzi się liniowo, dokładnie tak, jak wymyślili to sobie twórcy. Wygląda to tak, że na początku etapu Anthony otrzymuje pewne zadanie do wykonania, czasem też pojawia się jakieś poboczne. Po osiągnięciu głównego celu aktywnie się krótko, zwykle zabawna animacja, a po niej bohater dostaje kolejne zadanie.

Uśmiech za dobry uczynek

Rozgrywka to głównie bieganie (w widoku TPP) po lokacjach wzorowanych na autentycznych miejscówkach Los Angeles, strzelanie z broni palnej do przeciwników i korzystanie z gaśnicy do tłumienia pożarów, ratowania płonących cywili i przyskany zombiaków (przyskany to im ludzka postać). Jeśli bohater gdzieś się zgubi, może spytać o kierunek dowolnego „tubylca”, jeśli w grze pojawia się jakiś nowy mechanizm rozgrywki, warto zasłęgnąć języka u... wiewiórek. (Ta gra jest n-a-p-r-a-w-d-e nietypową).

Każdy dobry uczynek punktowany jest uśmiechkiem, za każdy zły (właściwie wyłącznie zabicie kogoś niewinnego) dostajesz smutną buźkę – ich bilans decyduje o tym, czy jesteś postrzegany jako „ktoś, kto chce przywrócić porządek, czy raczej bandzior siejący chaos. W tym drugim przypadku częściej będziesz atakowany przez cywili, co potrafi mocno uprzykrzyć życie.

Nobody's perfect

Trochę urozmaicenia wprowadzają do gry etapy, w których Bad Day LA zamienia się w „on-rail shootera” – dzieje się tak wtedy, kiedy np.

Anthony jedzie na pacy ambulanse lub w wieżycie czołgu. Pojazdem kieruje komputer, a bohater odpowiada tylko za ostrzał przeciwnika. Można również zmieniać aktywną postać towarzyszącą bohaterowi (klawisze funkcyjne przełączają między Sick Kidem, Beverly itd.). Ale mówiąc szczerze, nie ma to większego wpływu na rozgrywkę. Ostatecznie brakuje trochę w Bad Day LA pomysłów na uatrakcyjnienie zabawy, bo bieganie, skakanie, strzelanie z karabinu i przyskanie z gaśnicy może się po jakimś czasie znudzić. No cóż, nobody's perfect...

Poprawiać humoru

Bad Day LA to normalna gra – ani zła, ani też wybitna – która jednak zasługuje na specjalną uwagę ze względu na humor, totalnie odjechaną tematykę i wyjątkową, prawdziwie oryginalną oprawę graficzną. Choć brakuje tu nielineowości, swobody rozgrywki – najbliższe porównanie i pierwsze, z czym przygody Anthony'ego się kojarzą, to mimo wszystko seria Grand Theft Auto, ewentualnie Stubbs the Zombie.

I choć pod względem grywalności czy zróżnicowania Bad Day LA nie może się równać z gangsterską sagą Rockstar Games, to luzackim, pozbawionym jakichkolwiek tabu humorem i nietypowym klimatem na pewno zyska dodatkowe punkty w oczach graczy. [GDA]



OCENA
7+

GRYWALNOŚĆ 7
VIDEO 8
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- oryginalna oprawa graficzna
- jaja na całego
- wymyślić taką fabułę co duże osiągnięcie
- mało urozmaicona
- brak swobody

PRODUCENT: IRON LORE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: THQ
CENA: 99,90 zł
WWW.TITANQUESTGAME.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1,8 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM WIRTUALNA MEGAPOPEJA

TITAN QUEST

I znów wakacje – otchłań wolnego czasu, czekająca na wypełnienie jej przyjemnościami. Dla nielicznych szczęściarzy będą to podróże w miejsca, w których woda jest niebieska, a plaże żółte – do Grecji czy Egiptu. Dla większości jednak jedyną szansę, by ujrzeć Peloponez czy Krete, nie mówiąc nawet o Dolinie Królów, da Titan Quest – action role-playing osadzona w światach antycznych mitów.

Dla tych pierwszych: minirecenzja. Titan Quest to klasyczny hack'n'slash wyrosły na bazie zdumiewającej popularności gier typu Diablo, Dungeon Siege czy Sacred. Jej twórcy – Iron Lore Entertainment, czyli nowe studio jednego z wielu ojców sukcesu Age of Empires Briana Sullivana, nie przeoczyli przy tym najmniejszej składowej tego podgatunku. Mamy więc epicki rozmach fabuły i setki rodzajów przeciwników, co sprawia, że gra jest w stanie bawić wiele, wiele godzin. Rozbudowany system rozwoju bohatera zaś i generator przedmiotów (z możliwością ich ulepszenia) sprawia, że można do niej powrócić nawet po jednorazowym ukończeniu. Z drugiej strony jednak, Iron Lore nie uniknęło pułapki monotonii sieczenia i rąbania i ich dzieło przeznaczone jest dla prawdziwych wielbicieli gatunku...

Tytan strikes back!

Dla tych zaś, którzy nie spieszą się na samolot, recenzja właściwa. Na początku, jak pamiętamy, był Chaos (w redakcji panuje nadal). Następnie – jak twierdzi Hezjod w „Teogonii”, interesujący związek (kazirodczy!) z Gają i Uranosem w rolach głównych i wreszcie tytanomachia, w wyniku której „starsi bogowie” trafili do Tartaru, a młodszy – Olimpijczycy – na Olimp. Cała reszta to już tylko mity – epickie piosenki o czynach bohaterów i bohatererek. I na tym w zasadzie można byłoby zakończyć te antyczne rozważania, gdyby nie to, że wśród mitów zabrakło tego najważniejszego. Mówi on o tym, jak tytani wyrwali się ze swego więzienia i raz jeszcze sięgnęli po

władzę. I o największym herosie (lub heroinie), który podjął się walki z nimi i ich niecyfrowymi sprzymierzeńcami.

Z Peloponezu na Olimp

Niestety motywacja, by podjąć Tytaniczne Przedsięwzięcie, jest znikoma. Ta największa przygoda naszego życia rozpoczyna się... nawet nie w karczmie! Marsz na Olimp (metaforycznie ujmując) rozpoczyna się na pylejściej drodze gdzieś na Peloponezie. Nad nami ko-



A Arachne to taka była (w mitach) młota nimfa



Zeus, Deus, Scarabaeus. I morele baks.

białe niebo, przed nami niewielka osada, a w głowie ogzystością pustka – zupełnie nie wiadomo, dlaczego znaleźliśmy się w tym właśnie miejscu i na dobrą sprawę czego się po nas oczekuje.

Bohater/-ka

No dobrze, jest bohater lub bohaterka – na razie w stanie surowym, bo (już od drugiego poziomu) przypisana jedne, grupie zdolności – jak ziemia, burza, walka, obrona, podstęp, łowiectwo czy umysł. Prócz tego nosi kuszę tunicką i dzierży pałkę. Drewnianą! I... wie-

Tak długiego i rozbudowanego hack'n'slasha nie widziałem już dawno!

cie, gdyby ktoś powiedział mi, że mam prze-mierzyć na piechotę trzy światy i rozlać oceany krwi – a także kilkanaście czy kilkadziesiąt razy przemknąć przez Pola Elizejskie pomiędzy kolejnymi wcieleniami – zastanowilibym się dwa razy. A trzeba wam wiedzieć, że ścieżka, na której za moment odcinamy zostanie pierwszy ślad sandała (metaforycznie! – w grze takowych brak), wiedzie faktycznie nie tylko przez polis Hellady – jak Sparta, Beocja czy Ateny, ale zaprowadzi nas także do Egiptu, Babilonu, a nawet Państwa Środka!

Truchtem ku chwale

Nie mamy jednak specjalnie wyboru – gier tego typu jest niewiele – więc pozostaje tylko zacisnąć zęby, mocniej ująć pałkę (lub mysz) i domyślnym truchtem ruszyć w kierunku naszej osady. Ta, naturalnie, oblegana jest przez stwory, więc pojawienie się naszego herosa lub heroiny zdaje się prawdziwą boską interwencją. Przy okazji dowiadujemy się o palących potrzebach miejscowych – nad głowami części z nich wyświetlony jest wykrycznik (...witaj w World of Warcraft!). Zadania, jakie nam zlecają, polegają na: 1. zabiciu określonego stwora, 2. znalezieniu przedmiotu zabranego przez określonego stwora, co i tak sprowadza się do punktu 1. Cała reszta to – zgodnie z najlepszymi tradycjami gatunku – sieczenie i rąbanie, ale także przysmażanie, przymrażanie oraz wysysanie życia i energii. Mniemam

Ogniem i myszą

Pierwsze chwile w Titan Quest to jak zwykła nauka jazdy. Sterowanie w grze jest banalnie proste – wszystko załatwia mysz i jej lewy przycisk. Do tego jednak dodać należy parę skrótów klawiszowych – jak chociażby wciśnięcie [R], by spożyć kolejny napój leczący, [Alt], by wyświetlić nazwy wartościowych przedmiotów, czy [Shift], by wykonać atak z miejsca – bez zbliżania się do przeciwnika. Wraz z rozwojem postaci jednak zwiększy się jej kompetencja – rozwinie ona swe umiejętności, a także zdobędzie pierwsze umiejętności specjalne, jak chociażby zdolność władania dwoma egzemplarzami broni jednoręcznej, używania śmiertelnych młynków, generowania ognistej aury czy przywoływania deszczu gromów. Za nie wszystkie płaci się z „niebieskiej puli” – energią postaci.

Dwutorówka

Sam rozwój postaci powiązany jest z systemem poziomów i odbywa się w zasadzie dwutorowo. Przy każdym awansie otrzymujemy po 2 punkty, które pozwalają rozwinąć trzy główne współczynniki postaci – siłę, inteligencję, zręczność, a także zwiększyć wyrażnie pulę zdrowia lub energii. Dodatkowo jednak otrzymujemy po 3 punkty na rozwój w ramach wybranej początkowo i wspomnianie już w tekście grupy zdolności – jednej z ośmiu. To jednak nie koniec – już na 8 poziomie doświadczenia uzyskujemy możliwość wyboru drugiej takiej

KONKURS SMS CD-ACTION

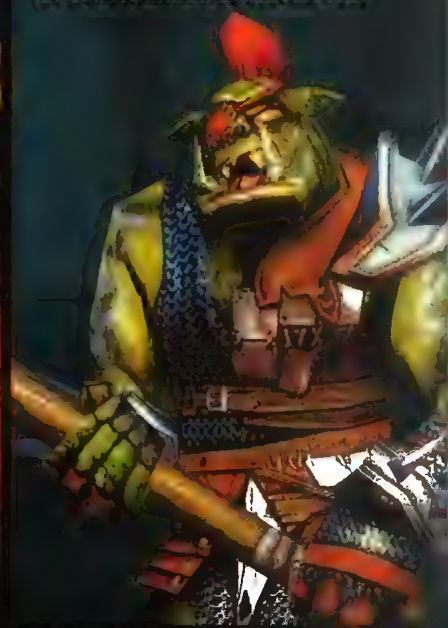
DO WYGRANIA

10 GIER SPELLFORCE

Aby je wygrać,
wystarczy
odpowiedzieć
na pytanie
konkursowe:

Spellforce to gra
osadzona w:

- a) świecie fantasy
- b) historycznym średniowieczu
- c) cyberpunkowej przyszłości



Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SEX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 8 sierpnia 2006 r. Fundatorem nagród jest

CDPROJEKT

gram.p
CDPROJEKT



Tak się jaszczury oducza brawury.



Mam fryzurę na cebule.

Jeśli należysz do ludzi, którzy zagrywali się Diablo – to tytuł dla ciebie!

grupy ze wszystkich 7 pozostałych. To pozwala nie tylko nabyć nowe umiejętności, ale faktycznie zmienia klasę naszego herosa lub heroinki – początkowy wojownik stanie się magiem bronią, a łowca – zabójcą. Łącznie w ten sposób uzyskać można 28 klas!

Wrogowie...

Mocnym, naprawdę mocnym atutem gry są przeciwnicy. Jest ich ok. 100 rodzajów mniej lub bardziej właściwych dla krainy, w której się rodzą i giną. Tak też w Helladzie będą to centaury i satyry, ale także ryboludzie (ichthianie), którzy najwyraźniej przestali się ukrywać w Mrocznych Zakątkach Ziemi, i szczuroludzie (linos), którzy wybrali się na wycieczkę poza Stary Świat Warhammera Fantasy. W Egipcie natrafimy na skorpiony – dwunożne skorpiony, croc menów – czelakoskształtne „władców Nilu”, czy „synów Anubisa” – szkaloludzi. Przemierzając zaś np. chiński mur odparać będziemy ataki „smokolaków”. Co jednak najciekawsze, różnią się one wyposażeniem – ten sam szkielet może być uzbrojony w brązowy miecz, dębowy kij czy cisowy łuk. Dzięki temu różnorodność przeciwników jeszcze się zwiększa!

...i ich dobytek

Kolejną innowacją, jaką wprowadza dzieło Enlight, a jaką chciałoby się widzieć we wszystkich role playing, jest zerwanie z przypadkowością „lootu”. Mówiąc prościej – dotąd skarb grabiony z ciała pokonanych wrogów miał się nijak do rzeczywistych możliwości ich posiadania. Stąd też magiczne miecze wypadające z wilków i zestawy zbroi płytowych przenoszonych przez nietoperze. W Titan Quest tego typu absurdów nie spotkamy – nasz łup będzie wszystkim (!), co przynosi wróg. Zabicie nietoperza da namco najwyższej kilka punktów doświadczenia, a szkielet zrokuje przetrzewiały miecz. Naturalnie w tej sytuacji najbardziej opłaca się walka z humanoidami. Dlatego też twórcy stworzyli system dodatkowej motywacji do zwiedzania pląsz – skrzynie ze skarbami i obeliski z bonusami. Witaj, Diablo!

Echa przeszłości

Wzmianki o Diablo i World of Warcraft, na jakie natrafiać można w tekście, nie są natural-



Chaos pod kontrolą.

Eeee... pickal

Nie da się jednak ukryć, że epickość Titan Quest jest nieco... zbyt epicka. Tytaniczne Przedsięwzięcie wymaga równie gigantycznej cierpliwości. Rozpoczął się 10-godzinny sieczeniem i rąbaniem przez Helladę i niczego w tym obrazie nie zmieniają odmienne sceny. Koniec końców graliśmy jedynie po to, by zdobyć kolejny poziom czy przedmiot.

Naturalnie jeśli należysz do ludzi, którzy zagrywali się Diablo, wiesz już wszystko – to gra dla ciebie. Ty docenisz potencjał kryjący się w dziesiątkach klas, setkach zdolności specjalnych i unikatowych przedmiotów. Ty pokochasz tryb cooperative do 6 osób i kompleksowy, ale przystępny edytor. Cała reszta rozleniwionych wakacyjnymi graczy uzna jednak pewnie, że nawet jeden raz w Titan Quest to o raz za dużo. (CDA)

nie przypadkowe. Titan Quest pełnymi garściami czerpie z dzieł Blizzard Entertainment, kopiując sprawdzone rozwiązania. Weźmy na przykład choćby funkcję teleportu pozwalającego wrócić do miasta i wymiany zdobytych skarbów na jak zwykle bezużyteczne niemal pieniądze. Podobnie początkowy jeden „bag” uzupełniony zostanie z czasem o kolejne. Także śmierć nie wiąże się z innymi konsekwencjami niż konieczność dobiegnięcia do miejsca, w którym stworzy okazały się silniejsze. Zresztą, co tu dużo mówić – nawet interfejs gry jawnie wzoruje się na tym, jaki oglądaliśmy po zalogowaniu się w świat najpopularniejszej Massively Multiplayer Online Role-Playing Game – w świat Warcrafta.

Niezła treść formy

Z niezłą treścią idzie w Titan Quest niezła forma. Sama gra stworzona jest przy użyciu autorskiej technologii 3D (niestety, twórcy nie pozwalają kontrolować ustawienia kamery; graczom dostępna jest jedynie zmiana kąta). Świetne są zwłaszcza efekty czarów i zdolności specjalnych – różnokolorowych eksplozji, poświat, mgieł i smug. Równie dobry – pełny cykl dobowy (brak efektów atmosferycznych tłumaczymy tym, że w wakacyjnym rajach rzadko pada deszcz...). Podobać się może także to, że roślinność ustępuje nie tylko pod sandałem herosa lub heroinki, ale i łapani oraz kopytami ich przeciwników. Największe uznanie jednak budzi rag-doll animujący po śmierci ich ciała i składający je w miłe oku piramidki i waly. Nie mówiąc już nawet, że to on właśnie daje to niesamowite poczucie mocy wynikające z możliwości rozrzućcia przeciwników na prawo, lewo i w górę!

OKIEM QN'KA

OCENA 8

W pierwszą część Diablo grałem namiętnie wiele, wiele godzin – na tyle długo, by w trybie single przejść ją grubo ponad dwadzieścia razy. Z Titan Questem tego wyniku na pewno nie powtórzę. I nie dlatego, że gra jest dużo słabsza. Po prostu tak długiego i rozbudowanego hack'n'slasha nie widziałem już dawno. Zeby opuścić samą Grecję potrzeba około 10 godzin, a to przecież dopiero pierwsza z czterech krain występujących w grze!

Samą rozgrywką nie zawodzi – jest tu wszystko, czego można wymagać od przyzwoitego h'n's. I choć Titan nie ma może takiego klimatu jak gry Blizzarda, zaś fabuła niekoniecznie się zawsze klei, najważniejsze jest tu zbieranie przedmiotów i napawanie się oglądaniem coraz lepszych osiągnięć swojej postaci. Titan Quest to wspaniała gra na długie, zimowe wieczory... albo wakacje, jeśli nigdzie nie wyjeżdżasz. Wiele godzin przyjemnej zabawy gwarantowane.

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

PODSUMOWANIE

- 28 klas postaci
- blisko sto rodzajów przeciwników
- tysiące przedmiotów (także unikatowych)
- 4 sceny

- hack'n'slash w najprostszej postaci
- monotonia i znużenie

PRODUCENT: PARADOX INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 49,90 zł
WWW.PARADOXPLAZA.COM

WIN 98/2K/ME/XP
PROCESOR: 600 MHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 4 MB



HUT SĘDZIMIR | ATOMÓWKA NAD MOSKWA

HEARTS OF IRON II DOOMSDAY

Gry Paradoxu (z wyjątkiem fatalnego *Diplomacy*) albo się kocha, albo się ich nie-nawidzi. I nic dziwnego – to złożone strategie, z interfejsem rzadko kiedy intuicyjnym i skomplikowanymi zasadami. *Doomsday* to jak dotąd najlepsza gra szwedzkich programistów. Jakże budzi uczucia?

Doomsday, samodzielny dodatek do *Hearts of Iron II*, niewiele różni się od podstawki. Dodano tylko jeden, nowy element rozgrywki, kilka scenariuszy i kampanię, kilkadziesiąt jednostek oraz zmieniono przedział czasowy, w jakim toczy się ten konflikt. Zmiany zdają się niewielkie – i takie są w istocie – ale korzyści, jakie one przynoszą, są dużo większe, niż mogłoby się wydawać. *Hearts of Iron II: Doomsday* to wciąż produkcja, która początkujących komputerowych strategów odrzuci niebotycznym poziomem złożoności, prostą oprawą graficzną, wysokim poziomem trudności i koniecznością pamiętania o wielu aspektach dowodzenia jednocześnie. Ale... jeśli już ktoś przebieje się przez te zniechęcające przeszkody, odkryje świetną, bardzo realistyczną i niezwykle wciągającą symulację II wojny światowej i Zimnej Wojny.

Wojna trwa dłużej

Pierwsza zmiana to wydłużenie okresu, w jakim toczy się rozgrywka. Podstawowa wersja gry, wiernie trzymając się realiów historycznych, kończyła kampanię zawsze 31 grudnia 1947 roku. *Doomsday* dodaje do tego sześć kolejnych lat, dzięki czemu kampanie rozpoczynające się na początku II wojny światowej (lub przed jej rozpoczęciem) mogą wreszcie „wybrzmieć” do końca – wcześniej często było tak, że fascynujące starcie sił kończyło się ostatecznie wraz z sylwestrową nocą 1947 roku, nawet wtedy, kiedy obie strony pozostawały w konflikcie, który miał wkrótce wyłonić bezdyskusyjnego zwycięzcę. Przedłużenie gry ma jeszcze jedną konsekwencję – jest więcej czasu, by wyprodukować broń atomową, a w dodatku nowa kampania rozpoczyna się zaraz po uporaniu się z naziistami, od... nuklearnego bombardowania Moskwy przez amerykańskie lotnictwo. To rozpoczyna nową wojnę, na pewno nie zimną, i choć nie ma wiele wspólnego (dzięki Bogu!) z historią, jest naprawdę niesamowitym punktem wyjścia do kampanii w dobrej grze strategicznej.

Agent 007

Nowy element rozgrywki – szpiegostwo – sprawia wrażenie, jakby zaimplementowano go głównie z myślą o tej dodanej kampanii. Na jej początku Rosjanie nie dysponują bronią jądrową, odpowiednie technologie muszą więc sami opracować – a uda się ten cel osiągnąć dużo szybciej, kiedy część odkryć zostanie wykradziona wrogom. Sposób,



Skomplikowana taktyka Pawła Janasa...

Zmiany zdają się niewielkie – i takie są w istocie – ale korzyści, jakie przynoszą, są dużo większe, niż mogłoby się wydawać.

w jaki odwzorowano działania szpiegów, zasługując na uznanie – ich raporty nie zawsze są zgodne z prawdą, wybranych ludzi można umieszczać w obcych państwach jako „szpiochów”, aktywni agenci mogą przeprowadzać różne, nawet bardzo brzemienne w skutkach operacje, jak zabójstwa członków rządu czy wywołanie lokalnych konfliktów. Te dwa tematy – szpiegostwo i nuklearny wyścig zbrojeń – stanowią główną treść *Doomsday*, co potwierdza, że choć sam scenariusz jest fikcyjny, dbałość o realia historyczne była i jest priorytetem dla programistów z Paradox Interactive.

HOI w gratisie

Czy kupować *Doomsday*, jeśli masz już *Hearts of Iron II*? Jak najbardziej, jeśli spodobała ci się wersja podstawowa. Nowości nie ma zbyt wiele, ale są dość znaczące. Świetna jest również nowa kampania i opracowywanie różnych taktycznych zagrywek

w jej obrębie warte jest ceny gry. Jeśli na dodatek masz kolego, który nie zna jeszcze tej gry, a wkrótce będzie obchodził urodziny, tym bardziej powinienes *Doomsday* kupić. Dlaczego? W Polsce gra sprzedawana jest w cenie niemal 50 złotych, w zestawie razem z podstawką – jeśli więc miałeś *Hearts of Iron II* wcześniej, dostajesz w prezencie jeszcze jedną kopię tej gry. Na szczęście jest w niej opcja multiplayer... [CDA]



OCENA
GRYWAJ.NCSE
VIDEO 7
AUDIO 5
ALBO 8

PODSUMOWANIE

- świetna nowa kampania
- edytor scenariuszy
- szpiegostwo
- zmian niewiele, ale ważne

• to samo co w HOI II: trudna, mało intuicyjna itd.

PRODUCENT: 2K
 DYSTYBUTOR: CENEGA
 CENA: 99,90 zł
 WWW.2KGAMES.COM/DAVINCICODE

WIN 2K/XP
 PROCESOR: 1.8 GHz
 RAM: 512 MB
 GRAFIKA RAM: 64 MB

EGM | PAN SAMOCHODZIK | WNUCZKA JEZUSA

THE DA VINCI CODE

Tak się jakoś zabawnie składa, że im człek starszy, tym coraz częściej się przekonuje, że wiekowe i sprawdzone maksymy biorą w łeb. Stara rzymska zasada *omne trinum perfectum* (wszystko, co powtórzone po trzykroć, jest doskonałe), absolutnie mi się nie sprawdziła w przypadku Dana Browna.

Najpierw przeczytałem książkę. Nie, żebym potrzebował – coś nowego o Graalu może mi w końcu powiedzieć Jankes, który swoje informacje czerpał głównie z europejskich opracowań takich jak „Święty Graal, Święta Krew” (M. Baignet, R. Leigh, H. Lincoln) – po prostu byłem ciekaw, co takiego jest w tej książce, że na całym świecie wydają ją w wielomilionowych nakładach. I nie uzyskałem odpowiedzi – książka jak książka, ani lepsza, ani gorsza od wielu innych. (Zastanawiałem się tylko, dlaczego Kościół tak

ostro na nią zareagował. Ostatecznie nie takie już ataki przetrzymywał i jego działania krytykowali znacznie lepsi od Browna pisarze – a trwa.)

Dygresja ogólna

Jedynym wytłumaczeniem sukcesu Browna w moim rozumieniu jest to, że Jankesi są znacznie gorzej od Europejczyków wykształceni, są też bardziej od nich podatni na marketingowe manipulacje – a powodzenie „Kodu Leonarda da Vinci” jest niewątpliwie

wynikiem niezwykle kunsztownie zaplanowanej akcji reklamowej i marketingowej. Brown dokonuje przebiegłej manipulacji, przypisując Leonardowi najrozmaitsze morywy i zamiary, o które niestety nikt już mistrza nie może zapytać. Bardzo dobrzy chwytani jest też powoływanie się na rozmaite tajne stowarzyszenia – o których też nie w zasadzie nie wiadomo, właśnie z powodu ich tajności. I tak dalej, i tym podobnie... Długo by jeszcze można na Browna wybrzydzać – ale po co?

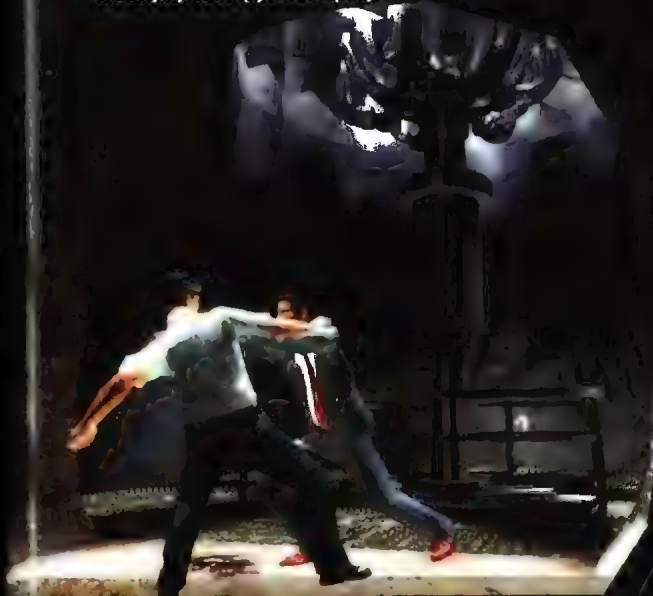
Całość rewelacji Browna można skwitować słowami pewnego rosyjskiego akademika, który zapytany, dlaczego naukowcy nie demaskują fałszu twierzeń von Denikena (to był taki szwajcarski hotelarz i naukowiec amator – z naciskiem na to drugie – który twierdził, że wszystkie najwybitniejsze dzieła ludzkiej cywilizacji, włącznie z powieściami Masłowskiej, powstały z inspiracji przybyszów z kosmosu), odpowiedział dziennikarzowi: „Czy sądzi pan, że gdy jakiś balwan ogłosi, iż Księżyc jest zbudowany z żółtego sera, wszyscy astronomowie natychmiast rzucą się do składania publicznych wyjaśnień, że jest inaczej?”

Zbliżyliśmy się do tematu...

Jankesi już tak mają, że lubią przekuwać sukcesy literackie w filmy. Film wywołał jeszcze większą wrażliwość niż książka. Obejrzałem film – też powodowany ciekawością. Wrażenie było podobne – film jak film. Nie bardzo umiem też powiedzieć, dlaczego wywołał tak gwałtowne protesty dostojników Kościoła – najbardziej negatywną postacią jest w nim przecież wcale nie biskup stojący na czele Opus Dei (który ma w końcu na swoją obro-

Langdon się nie postarał. Co prawda kobiety lubią kołacje przy świecach, ale... nie w kościele!

Nie dotykaj! To Święty Granat Ręczny!



nę jakiejś racji i działa w dobrej wierze), tylko bezwzględny i pozbawiony zasad manipulator ateista, który gotów jest się posunąć do najpodlejszych zbrodni w imię ujawnienia tego, co sam uznaje za Prawdę (świetnie go zresztą zagrał aktor pamiętny z roli Gandalfa w ekranizacji epopei Tolkiena). Widywałem filmy głupsze i nie uważam, żebym stracił pieniądze wydane na bilet. Po tym wszystkim wcale się nie zdziwiłem, gdy mój ulubiony Naczelny dał mi do recenzji grę The Da Vinci Code.

Jesteśmy na kursie!

Powstanie gry było logicznym ciągiem wydarzeń, które powinien zakończyć chyba komiks i „tisztery” z wizerunkiem nagiego, brodatego człowieka wpisanego w koło... Od razu powiem, że gra mnie nie powaliła. Ba, nawet nie próbowała. Było – jak mawiał pewien matematyk – „wprost przeciwnie”. I wiercie mi, niewiele da się powiedzieć o grze, którą zrobiono na kolanie pragnąc zdyskontować sukces filmu.



Nazwisko jednego z twórców gry, Charlesa Cecila (człowieka odpowiedzialnego za powstanie serii Broken Sword), mogłoby być gwarantem jakości, gdyby nie fakt, że prawdopodobnie sprzedał on wytwórni Columbia Pictures wyłącznie swoje nazwisko i zapomniał o projekcie, gdy tylko zainkasował forszę.

Znacie? To znów macie!

Gra jest dość dokładnym powtórzeniem intrygi książki i filmu. W zasadzie nie pokazuje nam niczego, o czym już byśmy nie wiedzieli po lekturze i seansie filmowym. Choć lubię siadać przed kompem, nie jestem aż takim fanatykiem, bym się skazywał na odtworzenie po raz trzeci tego samego. Nie da się też ukryć, że jest to poważną wadą produktu – tak ważny dla wszelkich gier element zaskoczenia zredukowano do niezbędnego minimum.

Grą przygodową można TDVC nazwać tylko bardzo naciągając jej definicję. Gotów jestem zaćwierkać, jeżeli ktoś mi udowodni, że twórcy wiedzieli, co chcą zrobić i do jakiej grupy graczy skierować swój produkt. Tych odbiorców, którzy tradycyjnie lubią gry przygodowe, wkurzą na przykład niespodziewane sekwencje bójek lub „skradanek”, w dodatku zrobione z tak kiepskim interfejsem, że z pewnością zirytują także miłośników gry akcji. Są też pozbawione wszelkiej logiki – złowrogiemu mnichowi albinosowi o biblijnym imieniu Silas można ostatecznie załatwić wyłącznie z balistą, zostawiając bez odpowiedzi pytanie, czemu akurat balista jest do tego potrzebna, skoro kilkakrotnie przedtem ogłuszyło się go rozmaitymi ciężkimi przedmiotami podczas poszukiwań brakujących części owej balisty...

Koszmar na wale i nie tylko

Sam system walki jest dość koszmarny i polega na naciskaniu w odpowiednim tempie i kolejności kilku klawiszy (innych dla ataku i innych dla obrony) – potem musisz beznadziejnie obserwować, co z tego wynika: pobijeś wroga czy on ci dał po tubie. Niekiedy będziesz też w podobny sposób otwierać np. okna czy przesuwac szafy – jak naciskasz guzik akcji odpowiednio szybko, Langdon się spręży jak Atlas i dokonuje wyczynu – otwiera okno! Wow! Odkrywcze to jak gaworzenie ośeska.

Postacie w grze zrobiono dość topornie i wcale nie przypominają swoich filmowych wzorów. Mimika twarzy i barwa głosów dobra byłaby może ze dwa lata temu, ale obecnie raz – nie da się nawet powiedzieć, że twarz Langdona cechuje „szlachetne ubóstwo myśli” – jest w niej tyle wyrazu, co w twarzy mistrza Goloty. Bohaterowie gry poruszają się też jakoś sztywno i bez wdzięku, jakby bardzo, ale to bardzo mocno zachcieli półgęski, żeby się nagle nie uzewnętrznić. I używając postaciom gry głosów aktorzy się nie za bardzo przyłożyli do dzieła – odczytują swoje kwestie z entuzjazmem spikera relacjonującego o trzeciej nad ranem mecz szachowy.

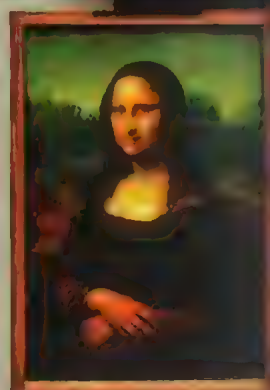
Kiepska jest też interakcja bohaterów ze środowiskiem – możesz utknąć akurat wtedy, gdy potrzebna jest szybkość i refleks, bo nieoczekiwany zwrot kamery zbija cię z tropu. Podczas gry raz tak mi się zdarzyło utknąć w balustradzie (sic!), że musiałem się odwołać do wcześniejszego zapisu gry.

Ani macje, ani zagadki, ani mać!

Społe fragmenty gry są po prostu wstawkami animowanymi – oglądamy pościgi, ucieczki, przysłuchujemy się dialogom. Langdon paleta się przy rozmowach, którzy w ogóle nań nie zwracają uwagi, dopóki nie każemy mu zrobić tego, co powinno pchnąć grę do przodu. Jeżeli tego nie zrobimy, rozmówcy się „zapętlają” i w kółko powtarzają te same kwestie – co nawet świętego Franciszka mogłoby po kilku powtórzeniach doprowadzić do furii godnej najdzikszego berserka.

Geniusz Renesansu

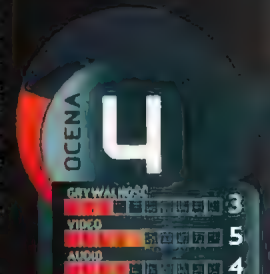
Leonardo da Vinci był nieślubnym synem florenckiego prawnika Ser Piero da Vinci. Od wczesnych lat dziecięcych ujawnił się jego talent artystyczny oraz ciekawość świata. Interesowało go dosłownie wszystko. Pierwsze swe obrazy namalował ok. 20 roku życia. Poza tym z tego okresu pochodzi duża liczba rysunków technicznych przedstawiających najróżniejsze mechanizmy, najczęściej wojenne (m.in. czołg i rodzaj karabinu maszynowego). Swoimi projektami technicznymi znacznie wyprzedził swą epokę (helikopter, łódź podwodna). Studiował też medycynę (wpadł na ideę soczewki kontaktowej). Dziś jednak kojarzymy go przede wszystkim z jego obrazami (m.in. najśłynniejszym obrazem świata: Moną Lisą, o której tajemniczym uśmiechu napisano setki rozpraw) i freskami



W grze pełno jest zagadek typu przesuwanie płyty, układanie rozmaitych haseł czy sentencji z liter – i są one niekiedy idiotycznie proste, a niekiedy porąbane jak polski system podatkowy. W sumie zagadki są na bardzo nierównym poziomie – niektórych nie da się rozwiązać bez uciekania się do systemu podpowiedzi. Najzabawniejsze jest to, że bohaterowie gry prowadzą długie dialogi na temat swoich kolejnych odkryć, dokładnie się informując o wszystkim, co zobaczą. Nudne to i mało odkrywcze.

Ostatecznie podsumuję moje początkowe stwierdzenie. Książka Dana Browna była niezła, choć z pewnością na zasługiwała na taką wrzawę, jaką podniosły wokół niej media, film był już tylko taki sobie, a gra jest CDD (całkiem do (...)).

I tym optymistycznym akcentem pozwolę sobie zakończyć. (CDA)



PODSUMOWANIE

● mimo wszystko grać się da... z bólem.

- nie najlepsza grafika
- bardzo kiepski interfejs
- irytujące wstawki
- przydługawe dialogi
- kiepski dźwięk...



Wyczesana zabawa Wypasione gadżety

www.papla.pl
wap.papla.pl

PaPa



**Głosu nie mamy,
ale się staramy
pękiesz ze śmiechu**
Ścinani Toleducki Ścinia! Allua

Sciagnij Teledysk Stayin' Alive
SMS BXWX0017, pod 73555(3,66 z VAT)

Wyczerpane ogłoszenia
nr 72555

Gadki Wypora

Bok Dance (z pierdzeniem)	BXWU0339
Do mnie dzwoniś?!	BXWU0340
Jakbym był telefon ... (z charknięciem)	BXWU0343
Odbierzesz czy mu przyzwonić?	BXWU0341
Orgazm Wypasa	BXWU0344
Tiu tiu pod kocykiem!	BXWU0342

Good! Magazine

Fasolka, grybek i barszcz (z bekniedem)	BXW0030
Kupi Cię to wibrofonie czy odbierzesz?	BXW0035
La, laa, jak telefon ładnie gra	BXW0036
Oh... bejbel! Cudze pozytywne wibracje...	BXW0034
Orgazm Wyceza	BXW0038
Wymlaj go, wymlaj go proszę... bo dzwoni!	BXW0037

Wyozes i Wypas, śpiewają
real music nr 72555

Stayin' Alive	BXWU0270
Strachas cnoty	BXWU0349
Dziub dziub	BXWU0396
Tłonic	BXWU0394
Rezerwa	BXWU0397
Daj mi tę noc	BXWU0395
Hey Ya	BXWU0363

TELEDYSK dla tel.: Nokla: 3650, 6020, 6021, 6230, 6230i, 6600,
7600, N70, MP0; Motorola: V3, V535, V543, V547, V550, V600, V980;
Lg: S5100, S5200, U8210; Samsung: D600, D720, E350, X700,
Z300, Z300; Siemens: CX75, M65, S65, SK65, SL65; Sony
Ericsson: D750, J300, K500i, K600, K700i, K750i, P900, W800i

zabawy z bronią

**sprawność i zręczność**

mate co nieco



zapach palonej gummy!



gameloft



SUPER GRY



**GRYZ
GÓRNEJ
PÓŁKI!**



Przed podaniem gwy upewnić się, że jest ono obsługiwane przez Twój telefon Nokii - W1: 62300, 6600; W2: 6020, 6021, 6030; W3: 3510; W4: 3100, 3200, 3300, 3160, 3140, 6100, 6220, 6250, 6410, 6800, 7210, 7250; W5: 6660; W6: 3650, 7650; N-Gogo: W7: 3650, H6, 7650; W8: N-Gogo; Siemens - S3: 6650; S4: 555, 555; M55: 535, 5355, M55, C4, M650; S4: C55, M50, M750; S7: C45, S8, C45, S9; S10: Motorola - M2: 7270; M3: Y300, Y500, Y575H, Y600; M4: C450, M5, M6: C350, M7: 7770, 7727 SonyEricsson - ES: K300i; ES: K300H, ES: T610, T630; ET: K700i; ET: P800, P900; Sagem - S1: M55; S2: M55; S3: M55; Samsung - A1: C100; A2: X45; A3: E300; A4: C450; A5: X450; A7: E700; A8: E800, E870; Sharp - B1: E610; B2: E600; G350; B4: L1; C3310; L2: B2500.

▶ PRODUCENT: NIVAL/UBISOFT
 ▶ DYSTYBUTOR: CD PROJEKT
 ▶ CENA: 99,90 zł (LUB 159,90 zł ZA LEK)
 ▶ WWW.HOMMS.GRAM.PL
 ▶ WIN 2K/XP
 ▶ PROCESOR: 1.5 GHz
 ▶ RAM: 512 MB
 ▶ GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | PRAWIE PERFEKCJA

HEROES V

OF MIGHT AND MAGIC

CD Projekt z Heroes of Might & Magic V uczyniło swój tytuł sztandarowy (przynajmniej jeśli o pierwszą połowę roku idzie). Skutkiem tego założenia jest „największa polonizacja od czasów Baldur's Gate'a II”.

Jej omówienie wypada rozpocząć od przypomnienia, że w Polsce wydana została w trzech różnych edycjach w zasadzie różniących się jedynie zawartością pudełek. I tak jak wersje zwykłe zawierają dwie gry (o wszystkim za moment), drukowaną instrukcję, także poradnik, kartę pomocy, kartę referencyjną, tak Limitowana Edycja Kolekcjonerska zawiera również dodatkowe mapy single player, drukowaną mapę świata Ashan i najbardziej niezwykłe pudełko, jakie miałem dotąd okazję podziwiać – drewniany kuferek. Prawie jak piracki skarb...

Heroes of Might & Magic V PL zakupić można w wersjach CD oraz DVD. W każdym przypadku w zestawie znajdzie się pełna



podczas gdy podpisuje go „Wampiryzm Lordem”, a już w trakcie misji Agrael jest „Lordem Demonów”.

Idźmy dalej – instrukcja do gry liczy sobie 48 bądź 88 stron w zależności od tego, czy pochodzi z wersji zwykłej (taka dostępna jest także w pliku .pdf), czy rozszerzonej. Niestety, mimo fantastycznej jakości wykonania – papier kredowy, kolor – wyraźnie ustępuje ona swym odpowiednikom z poprzednich gier serii. To dlatego, że brakuje w niej opisów czarów, talentów, umiejętności bohaterów czy choćby tabeli tłumaczącej na język liczb oznaczenia grup jednostek typu „kilka”, „sfora” itd. Dodać jednak należy, że tak samo wygląda instrukcja wersji oryginalnej, zatem wina leży po stronie producenta, nie dystrybutora. (Nival pod wpływem krytyki graczy obiecał stworzyć rozszerzony manual i wydać go w formacie .pdf, a CD Projekt – błyskawicznie spolszczyć to kompen-

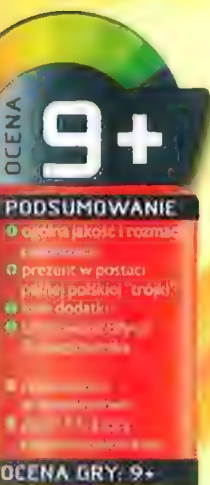
dium wiedzy.) W zestawie znalazło się miejsce także dla drukowanej (52 strony) solucji do wszystkich kampanii w grze, a także „harmonijnej” karty pomocy przybliżającej jednostki, wreszcie karty referencyjnej, czyli ściąg z klawiszologii.

Żeby jednak nie przechwalić, dodamy kroplę gorczy do tej beczki miodu. Dochodzą nas wieści o niedogodnościach, jakie pojawiły się w polskiej wersji Heroes of Might & Magic V po pojawieniu się pierwszej łatki do gry (1.1). Te rozpoczęły się kłopotami z... samym zainstalowaniem patcha 1.1 (niezależnie od wersji gry). To jednak był dopiero początek prawdziwych zmagani, gdyż kiedy już udało się – dzięki wersji polsko-węgierskiej patcha – zaktualizować grę do wymaganej w trybie online wersji 1.1, okazało się, że... przywraca ona w części opisów przedmiotów i czarów język angielski!

Również w tym przypadku winę ponosi duet Nival-Ubisoft, nam zaś pozostaje tylko mieć nadzieję, że wprowadzenie patcha w wersji 1.2 (w niej pojawi się m. n. edytor map i scenariuszy!) naprawi to, co patch 1.1 popsuł. (Dobra rada – lepiej nie instalować wersji 1.1.) Ocenę wystawiamy jednak wersji, która trafiła do sklepów, czyli 1.0. [GDA]



polska wersja językowa „piątki” oraz jako miły prezent... pełna Heroes of Might & Magic III PL (sama Restoration of Erathia bez oficjalnych dodatków). **Spolszczenie na ogół nie budzi zastrzeżeń.** To po części dzięki zaangażowaniu przez CD Projekt całej plejady gwiazd małego i dużego ekranu – z Małgorzatą „Izabelą” Foremniak i Bogusławem „Agraelem” Lindą na czele. Naturalnie nie jest do końca idealnie: problemy zaczynają się już w intrze, kiedy na „A wszak ty nie jesteś wojownikiem” Godryka Izabela odpowiada „Mądrze mówisz, Godryku. Ale wciąż boję się o Nikolaia”. Problem w tym, że w wersji oryginalnej ta fraza brzmi „Być może powinien nim być”, co tak ładnie tłumaczy zmianę stroju z sukni na płytę... Podobnie pod koniec pierwszej kampanii rozmija się z prawdą sam Nikola, kiedy zwraca się do Agraela następującymi słowami „Dalej, Władco Demonów”,



PRODUCENT: CRYSTAL DYNAMICS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 129,90 zł
WWW.TOMBRAIDER.COM

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | WYBRAKOWANY PRODUKT?

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGENDA

Cenega to ma jednak pecha. Jak już zrobili porządek z partaczami odpowiedzialnymi za kompromitujące polonizacje, dali ciała na innej płaszczyźnie. Tym razem otrzymaliśmy nowego Tomb Raidera, który w stosunku do pierwotnej wersji został okrojony o – bagatela – kilka gigabajtów!

Jakim cudem? Zaraz wszystko stanie się jasne, póki co w paru słowach o samej polonizacji. Tutaj jest na szczęście znośnie. Instrukcja, nie licząc braku spacji czy zbędnego dwukropka, jest wolna od błędów. W samej grze znalazło się co prawda parę dziwnie brzmiących zwrotów (np. jest *umyślnie* nieszczególny) i kilka drobnych potknięć

Nowe odkrycie: kamień cnoty.
Skuteczne.

Każdy, kto stanie między mną a tym kamieniem... zginie.

O ilekroć nie mogę patrzeć na to patrząc.
Zawsze tak mówisz i dalej patrzysz.

...Gdy będziesz patrzył na Larę przez ok.
10 minut, dostrzeżesz, że ma też twarz.

Staje się bardzo niebezpieczny, kiedy dochodzi do sprzeczności interesów.
Zdziwiłbyś się, jak potrafię przekonywać.

wynikających najprawdopodobniej ze zwykłego przeoczenia (np. nie chce przy okazji wysadzić **wszystko** w powietrze czy Nie zabieraliśmy Excalibura, **gdy** nie był mi tak bardzo potrzebny. Mam nadzieję, że zdołasz mi **wybaczyć**), ale to raczej pojedyncze przypadki niż reguła. Raz tylko zabolaty innie zęby, gdyż nie spodziewałem się po najbliższych współpracownikach Lary Croft ziomalskiego belkotu w stylu „Zerknij na tę wielką spluwę. Wyjechana w kosmos!”. To wszystko

jednak drobne zgrzyty, które nie psują ogólnego wizerunku polskiej edycji TR: L. Czyń to z nawiązką inne „niedopatrzanie”.

Poszukiwacze zaginionych GB

Gdzie są wspomniane wcześniej, brakujące gigabajty? Między innymi w wyciętym z polskiej wersji trybie Next Generation, pozwalającym cieszyć się znacznie lepszą, bardziej szczegółową i dopracowaną grafiką (naturalnie o ile masz odpowied-

nie mocny sprzęt). Po tym, jak ów brak odkryto, na rodzimych forach rozpętała się prawdziwa burza. Z piorunami, bijącymi w polskiego dystrybutora. Czy słusznie? Bo przecież sprawę zawałił Eidos, gdyż to właśnie on przygotowywał ISO polskiej wersji gry, które następnie tłoczono u nas w kraju. Do tego powiedział Cenedze, że polska wersja będzie mniejsza od oryginalnej z uwagi na usunięcie plików lokalizujących grę na kilka innych języków...

Mądry Polak po szkodzie?

Zapowiedziano patch, który ów usunięty tryb ma przywrócić. Będzie to albo DVD z update'em, rozsyłany każdemu zarejestrowanemu nabywcy albo całkiem nowy master, już z dodanym trybem next-gen. Tak czy inaczej – aktualizacja zostanie rozesłana na koszt dystrybutora do wszystkich zainteresowanych. Zatem ci wszyscy, którzy wydali kasę na grę Cenegi W SKLEPIE mogą być pewni, że nie będą wystawieni do wiatru.

Cieszy mnie to, że wydawca poczuwa się do odpowiedzialności i chce wyjść z tej nieprzyjemnej sytuacji z twarzą. (Ale też, tak między nami, co innego mu pozostało?) Tym niemniej – wpadka to wpadka. Dlatego też taka ocena...

Troszkę szkoda, bo w innym wypadku byłoby pewnie nie mniej niż 8/8+. [CDA]

OCENA
5

PODSUMOWANIE

polonizacja w miarę przyzwoita

drobne potknięcia językowe

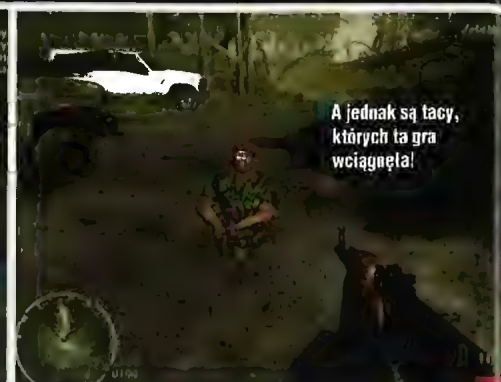
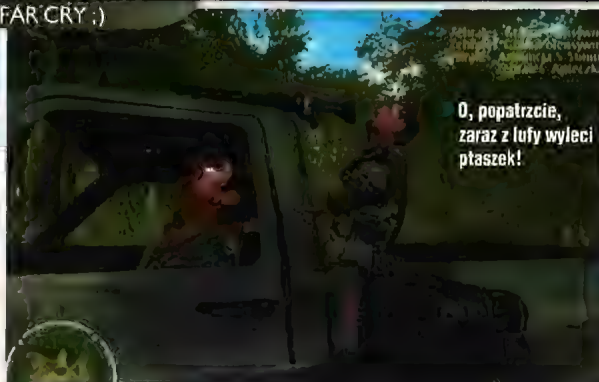
brak trybu next-gen

OCENA GRY: 7

PRODUCENT: CITY INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: CITY INTERACTIVE
CENA: 19,99 zł
WWW.CITY-INTERACTIVE.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1.6 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

EUGENIUSZ SIEKIERA | PRAWIE JAK FAR CRY 2



TERRORIST TAKEDOWN WOJNA W KOLUMBII

Całkiem nieźle, pomyślałem, odpalając Wojnę w Kolumbii – pierwszego FPS-a z serii Terrorist Takedown zrobionego przez naszych programistów (czytaj: studio City Interactive). Mój względnie neutralny stosunek do tej gry trwał jakieś 30 sekund.

Tyle bowiem mniej więcej czasu potrzeba, by na horyzoncie pojawił się pierwszy wróg. Do tego momentu nie zmagamy się bowiem z marną fizyką, kiepską animacją postaci, żalosną AI i całą furą pomniejszych, ale cholernie doskwierających baboli. Przez te pół minuty po prostu sobie człapiemy pi zez dość gęsto zalesiony teren myśląc, że nawet im ta dżungla wyszła. To chyba jedyny element, który nie zasługuje na nagane i wyśmianie. Jasne, że nie jest to poziom Far Cry'a, nie ma tu też swobody znanej z dzieła firmy Crytek (nie da się zbyt mocno zboczyć z jedynej słusznej ścieżki), ale chyba nikt przy zdrowych zmysłach tego nie oczekiwał. Jak na produkt z dolnej półki jest całkiem sympatycznie. Powiem więcej – to chyba najładniejsza wizualnie gra, która miała nieszczęście gościć w tym dziale. Umiarkowane brawa należą się tu jednak bardziej ekipie Techlandu, bo to przecież ich silnik (Chrome Engine) napędza ten tytuł.

Najgłupszy najemnik świata

Wszystko fajnie, pięknie, tyle że i ta dżungla nieszczęsna z czasem człowiekowi brzydzie się, bo w trakcie niemal wszystkich 16 etapów (wyjątkiem są misje na łodzi) nie zajmujemy się niczym innym poza przedzieraniem się przez chaszcze i ubojom największych kretynów w historii gatunku. Doprawdy, czasem aż żal do nich strzelać. Nieboraki nie bardzo wiedzą, co ze sobą począć. Z reguły przestępują z nogi na nogę i stoją w miejscu nawet wtedy, gdy częstują ich paskudne gęby serią z M16. Twardziele. Nie będzie Janek pluć im w twarz. Wszelkiej maści szalone ewolucje w rodzaju ucieczki czy krycia się za przeszkodami są poniżej ich godności (albo powyżej ich możliwości). Na szczególne wyróżnienie zasługują koleśki, którzy rzucają w nas granatami nawet wtedy, gdy stoimy pół metra dalej. Cóż,

Nobla z fizyki raczej nie dostaną, za to nagrodę Darwina mają jak w banku.

Kupa, mocni panowie!

Jak programiści nie potrafili stworzyć sztucznej inteligencji na poziomie, próbują gracza zatrzymać w inny sposób – zrzucając mu na głowę tak niedorzeczne ilości mięsa armatniego, że nawet sam Serious Sam dostałby zadyszki. Ludzie, to jakiś absurd! Łazimy po dżungli, a tłok jak na dworcu centralnym w godzinach szczytu.

Następna bolączka – tak fatalnej fizyki dawno nie widziałem. Ciała zabitych wyczyniają nieraz prawdziwe cuda. To już sprit'y z Dorna godniej konają, serio. Ale ma to i swoje plusy – lepszej parodii rag-dolla z całą pewnością nigdzie nie znajdziecie.

Pojawiam się i znikam

Następna ciekawostką są nieudolnie zaprogramowane skrypty, o które dosłownie potykałem się na każdym kroku. Kolejne fale przeciwników nie tylko ni stąd, ni zowąd pojawiały się za moimi plecami, ale nawet materializowały się bezpośrednio przed moją rozdziewioną ze zdziwienia gębą. Zresztą co tu dużo mówić, gra po prostu pęcznieje od tego typu wpadek, niedorzeczności i idiotyzmów (również w warstwie fabularnej). Szczegółami można by zapelnąć kolejne dwie strony. Tylko – po co?

Na koniec rzecz nie mniej irytująca – glerka się u mnie notorycznie wieszała. Średnio co pół godziny zabawy... Bardzo zabawne. Szczególnie gdy w tle mam niezapisany plik tekstowy (często robię w ten sposób notatki „na żywca”). Ech, ręce opadają.

Nie chciałbym być złośliwy, ale może jednak panowie pozostaniecie przy klepaniu tych celowniczków? Co prawda, też jakoś szczególnie ciekawe nie były, ale przynajmniej nie gryzłem monitora ze złości. [BDA]

PS. Ale co się odegrałem na Kolumbijszczykach za tę nieszczęsną drugą bramkę, to moje...

OCENA 2



PODSUMOWANIE

- grafika
- tragiczna AI
- żalosna animacja
- mizerna grywalność
- masa innych baboli
- do tego wiesza się na okrągło

PRODUCENT: KRAKOWSKA GRUPA KREATYWNA
DYSTRYBUTOR: REBEL.PL
CENA: 10 ZŁ
HTTP://KGK.STREFA.PL

LICZBA GRACZY: 2-5
CZAS: 30-45 MINUT
ZASADY: BANALNE
CENA: 40 ZŁ

OUTSIDER • NIETOWARZYSKA GRA FANTASY

Wyprawa

Wyprawa to gra fantasy, w założeniu której gracze wcielają się w okropne panie do bólu postaci (rycerz, złodziej, mag itp.). Ich zadaniem jest tytułowa wyprawa po wielki skarb, który zapewni im chwytę i bogactwo.

By jednak tego wszystkiego zasmakować, najpierw muszą zebrać pięć kluczy i pokonać poręcznego strażnika bogactw – naszego magicznego sobowtóra. Każdy z graczy w ramach swojej kolejki może podjąć wyprawę po jeden z kluczy, przy czym zdobycie każdego kolejnego jest większym wyzwaniem.

Kości zostały rzucone!

Przed graczami znajduje się pięć stosów kart – każda z nich symbolizuje jeden z kluczy, przy czym pod każdą kartą może się kryć inna wyprawa. Taka „wyprawa” sprowadza się do rzucenia fikuśnymi kostkami, które dostajemy w zestawie. Każda ze ścianek oznaczona jest innym symbolem – są to przymioty każdej z pięciu postaci z osobna, a szósta ścianka oznaczona jest czaszką, która jest uniwersalnym symbolem „dzieje się coś złego”. Po rzuceniu kości sprawdzamy, czy wynik zgadza się z „wymogami” znajdującymi się na karcie. Przy pierwszych wyprawach wymogi są dość niskie – należy w wy-

rzuconych kościach dopatrzeć się jednego wspólnego dla dwóch symboli, natomiast przy trudniejszych liczba analogicznych symboli rośnie.

Cecha cechy

Każda z postaci ma wspomnianą własną cechę, którą możemy jej dodać. Zamiast wyprawy po klucz możemy spróbować zdobyć jeden z kilku przedmiotów, które zapewniają nam po jednym dodatkowym symbolem, pomagającym nam w rzutach. Jeśli wyprawa uda się za pierwszym rzutem – świetnie. W innym przypadku większość postaci musi rzucać kośćmi do upadłego, zostawiając pasujące wyniki i rzucając resztą w celu spełnienia wymogów wyprawy. Oczywiście jeśli wypadnie nam trupia czaszka, oznacza to, że coś poszło nie tak i otrzymaliśmy „ranę” – jeśli dostaniemy ich pięć, wypadamy z gry. (Ew. kontynuujemy grę „świeżą” postacią – zależnie od tego, jak się gracze umówią.)

To je wszechno

I do tego właściwie się sprowadza gra – do ciągłego rzucania kośćmi. Zabawa opiera się prawie w całości na czynniku losowym, bo nawet jeśli jesteście przypakowani przeróżnym sprzętem, dwa felerne rzuty pełne czaszek mogą nas wyeliminować z gry. Co gorsza – brakuje tu jakiegokolwiek sensownej interakcji między graczami i równie dobrze można bawić się w to samemu. Nie ma też tutaj jakiegось otoczki, która sprawiłaby, że można się wczuć w naszych bohaterów. Przykro to stwierdzić, ale Wyprawa jest pierwszą grą, jaką bym wam odradzał. (CDA)

OCENA
2

PODSUMOWANIE

- fajne kostki – można użyć, by wyniszczyć coś lepszego
- za dużą losowość
- brak interakcji pomiędzy graczami
- właściwie brak klimatu
- szybko się nudzi



LEIPZIGER MESSE

More Market!



24.-27.08.06, LIPSK • NIEMCY, WWW.GC-GERMANY.COM

Największe w Europie Targi Gier i Rozrywki Multimedialnej!! • Zamów bilet już dziś! www.targilipskie.pl

GAMES CONVENTION

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

torpeda | Marsjaaaaaaa atakują

Kacik freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, propozycje nadsyłajcie pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

BASE INVADERS

Sposób sterowania został tu zaczerpnięty z Black & White, a humor z „Marsjanie atakują”. Base Invaders to świetna rozrywka dla tych, których karta graficzna obsługuje shadery w wersji 1.3. Zabawa polega tu na niedopuszczeniu kosmitów do wieży. A dlaczego? Bo dranie chcą ją zniszczyć!



Na przeszkodzie stoimy tylko my. Zamiast kursora, jak w B&W, jest gigantyczna ręka, która może łapać i wyrzucać kosmiczne ohydy. Ale nie wszystkie, niektóre mają na łbach kolce albo jest ich po prostu zbyt dużo. Wtedy w sukurs przychodzi nam pułapki, które – odpowiednio rozstawione – znacząco ułatwiają walkę. Ustawić możemy zarówno prosty mur, jak i wyrzutnię sprężynową (niech ktoś tylko na tym stanie), gigantyczny młotek albo wiatrak (idealnie służący do wpychania pod ten młotek). Najleńdzy radzą sobie jak mogą – stworzki-skrzynie nie sobie nie robią z podmuchów wiatru, kopaczki robią podkopy, a dowódcy kierują mniej rozgarniętych podwładnych tam, gdzie mamy lukę w obronie.

Czy warto? Choroba, jasne, że warto:

<http://cdaction.pl/?x=131>

EMPTY CLIP

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (www.victorygames.com.pl). Autorem jest Robert „Robcioo” Koczumiński



Niedaleka przyszłość, świat opanowały potwory. Każdy krok musi być przemyślany, oczy wokół głowy i niesamowita ostrożność to podstawa, by przeżyć. Broń przygotowana? To do boju!

Empty Clip jest strzelanką z nalotem RPG. Najważniejszą rzeczą w grze są klucze, które pozwolą przedostać się w kolejne miejsca. Niestety, znalezienie ich nie jest proste, gdyż w wypełnieniu misji przeszkadzają wszelkiego rodzaju wrogowie. Do dyspozycji autor dał nam kilka typów broni (noże, pistolety, strzelby itp.) oraz apteczki z bonusami. Każda konfrontacja z wrogiem dodaje nam punkty doświadczenia.

Grafika w sumie może się podobać. Empty Clip na początku nie zachwyca, jednak po kilku minutach trudno od niej odejść:

<http://cdaction.pl/?x=132>

KEY & KEY RPG



Uczęć bawi. Key & Key RPG to edukacyjna gra fabularna napisana przez Musicjohna, naszego czytelnika. W prosty i zabawny sposób poprawia umiejętności bezwzrokowego pisania na klawiaturze.

Główny bohater jest określany przez trzy wskaźniki: siłę (odpowiedzialna za liczbę zadawanych obrażeń), wytrzymałość (czyli żywotność) oraz inteligencję (moc czarów oraz liczba punktów many). Punkty doświadczenia przychodzą z eliminowania rozmieszczonych na planszy potworów. Tu pojawia się właśnie aspekt edukacyjny. Żeby cokolwiek zrobić podczas walki, należy wbić odpowiednią kombinację klawiszy. Wymaga tego zarówno proste zablokowanie ciosu, jak i rzucenie czaru czy wypicie mikstury. Szkoda, że nie zostały użyte polskie słowa, a jedynie przypadkowe

zlepki liter. Każde przegrane starcie można powtórzyć, a jeśli komuś wybitnie nie idzie – dostępne są różne poziomy trudności. Dodatkowo niemal w każdej chwili możemy zapisać rozgrywkę.

Grafika w K&K jest prymitywna. Na szczęście oprawa fabularna oraz dźwiękowa nieco to rekompensują. Gra zrobiona jest na luzie, co przejawia się zarówno w doborze muzyki, jak i w dialogach oraz nazewnictwie postaci (pierwszy napotkany NPC zwie się wdzięcznie „Twój pierwszy rozmówca”).

Jeśli komuś nie przeszkadza brak statystyk – miło by było wiedzieć, o ile dokładnie poprawiliśmy swoją klawiaturę „szybkostrelności” – szczerze zachęcam. Bawiłem się świetnie.

<http://cdaction.pl/?x=129>

THE NATURALLY FRIENDLY AIR BUBBLES

Ten przydługi tytuł kryje sympatyczną grę logiczną. To jedna z tych prostych produkcji, które momentalnie potrafią zabrać godzinę z życia.

Na monitorze są trzy typy obiektów: „my” jako błękitna kulka, bańki z powietrzem i wirujące kolce. Należy wybierać te drugie i unikać tych ostatnich. Naszą kulkę kierujemy za pomocą wskaźnika myszy – wystarczy go ustawić w odpowiednim miejscu, kliknąć i już gnamy w to miejsce. Zabawa byłaby banalna, gdyby nie to, że zbierane powietrze w praktyce jest czymś w rodzaju „palenka”. Swoje posunięcia trzeba tak planować, aby nigdy go nie zabrakło. Im dalej, tym trudniej – kółców coraz więcej, a upragnione bańki zaczynają wesoło pomykać po planszy.

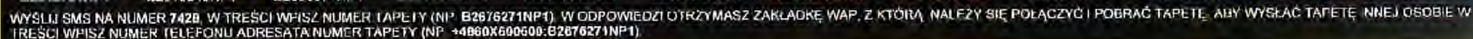
Przyjemna dla oka grafika jednak powoduje, że z grą tą mogą mieć problemy starsze komputery. Niestety brak tu muzyki. Ale poza tym? Nic, tylko grać:

<http://cdaction.pl/?x=130>

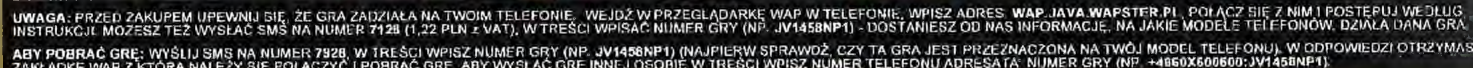


**SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!! WEJDŹ NA STRONĘ
WWW.AQD.WAPSTER.PL**

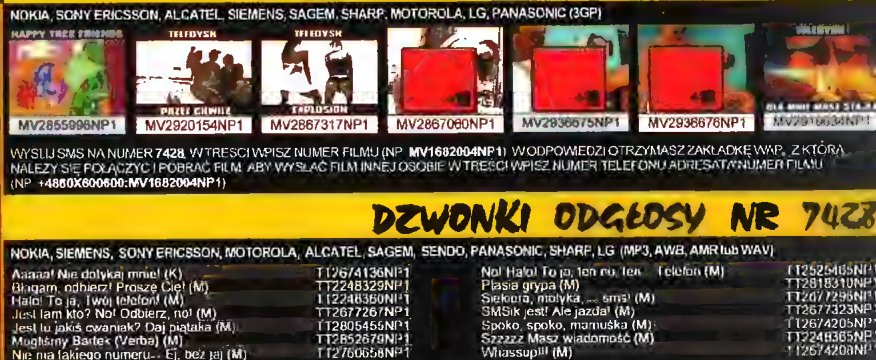
KOLOROWE TAPETY NR 7428



GRY JAVA NR 7928



FILMY VIDEO I TELEDYSKI NR 7428



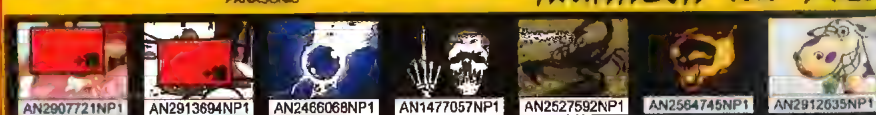
DZWONKI ODGŁOSY NR 7423

NOKIA, SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SAGEM, SENDO, PANASONIC, SHARP, LG (MP3, AWE, AMR16b WAV)

Aaaaa! Nie dotyka! mnie! (K)	T126/4136NP1	Nol! Hala! To ja, ten mój, ten...	(telefon) (M)	T1262/4136NP1
Blingam, odzłaz! Proszę Cię! (M)	T127248323NP1	Plasia grypa (M)		T12618341NP1
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	T122464380NP1	Siekota, miłoty... sms! (M)		T1269/7356NP1
Jest! Iam kto? Nol! Odbierz, nol! (M)	T1267726/7NP1	SMŚK jest! Ale jaaaa! (M)		T1267/7323NP1
Jest! Iam jakiś cwaniak? Daj piatała (M)	T12805455NP1	Spoko, spoko, mazałka! (M)		T126/4205NP1
Mughny Barteł (Verba) (M)	T12852679NP1	Szzzzzz Masz wiadomość (M)		T12624365NP1
Nie, nie, nie! Jakiego numeru... Ej, bo ja! (M)	T12760658NP1	Wlascsupili (M)		T126/4203NP1

NOKIA, SAGEM, MOTOROLA, SONY ERICSSON, ALCATEL, LG, SHARP, SAMSUNG,
PANASONIC

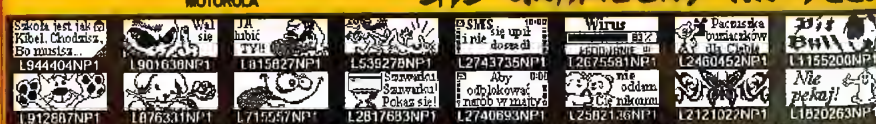
ANIMACJA NR 7428



WYŚLIŁ SMS NA NUMER 7428, W TREŚCI WPISZ NUMER ANIMACJI (NP. AN2328802NP1) W ODPowiedzi OTRZYMAŠ ZAGŁADKE WAP Z KTÓRA NALEŻY SIŁ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ ANIMACJĘ. ABY WYŚLAĆ ANIMACJĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER ANIMACJI (NP. +4860X600600:AN2328802NP1) W TELEFONACH NOKIA ANIMACJA SŁUŻY JAKO GRAFIKA DO WIADOMOŚCI SMS

NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, ERICSSON, SONY ERICSSON,
MOTOROLA

SMS GRAFICZNY NR 7228



WYŚLI SMS NA NUMER 7228 WŁĄCZĄ WPISZ NUMER OBRAZKA (NP L815660NP1) - WSZYSTKIE TELEFONY. TYLKO DLA SIEMENS ZAMIAST "L" WPISZ "0" (NP D815660NP1) NOKIA WYGAŚCZĄ ZAMIAST "L" WPISZ "V" (NP V815660NP1) JEŚLI CHCESZ WYSLAĆ OBRAZEK INNEJ OSOBY W TIKIŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER OBRAZKA (NP +486060X60X:L81566NP1)

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9.00 DO 17.00 POD NUMEREM (22) 331 93 30 LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI POMOC TREŚĆ PYTANIA (NP. POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM PROBLEM 3500), NA NUMER 7120. LUB MAILEM NA ADRES WAPSTER@WAPSTER.PL. KOSZT WYSYŁANIA SMS-ÓW TO NUMER 7120 1 PLN (1,22 ZŁ VAT), NUMER 7128 2 PLN (2,44 ZŁ VAT), NUMER 7428 4 PLN (4,88 ZŁ VAT), NUMER 7028 0 PLN (0,00 ZŁ VAT). USŁUGA KONTAKTOWA WISIECHAŁERA PLUS ORANGE HEYAH SAMIUSI KOSZT POŁOŻENIA Z NUMEREM 71405 TO 1 PLN MIN 10 (21 PLN + 2 ZŁ VAT).

Masz kłopoty dożyć? Yluz ciągle słuł na Twojej drodze? Pozbadz się kłopotów raz na zawsze, rzuc na kogoś kłytwę! Skuteczność gwarantowana. Wywoli amara u treści KŁATWA na 7228

Liczyby mają wielkie znaczenie w tygodniu. Jeśli marzysz o **WIELKIEJ** wygranej w totalotoku, musisz poznać liczby które są Tobie przypisane. Wyšli smsa o treści **LOTTO na nr 7228** by pomóc swojemu szczęściu. Specjaliści od numerologii wygenerują Twoje szczególne numery!

Chcesz wiedzieć co Cię czeka w miłości?
Jaka jest przyszłość Twojego związku?
Czy Twoja sympatia też coś do Ciebie mówi?
Napisz, nasza wroczka sprawdzi to dla Ciebie
w gwiazdach.
Piśz sms o treści **UCZUCIA** na **7228**

Imię: Iza
Wiek: 23 lata
Poznajmy się, a przekonasz się, jaka naprawdę jestem. Nie bój się, zawiadom **IZA na nr 7228**
+7428
0-708-777-660

No i zaczęły się wakacje. Jak co roku będziemy pewnie grać trochę mniej, ale swoje i tak pewnie odśledzimy przed monitorem. To dobry okres, by z większą sympatią spojrzeć na przenośne konsolki – dlatego im poświęcamy w całości to wydanie OSG.



• **Na rynek** – również w Polsce – trafiła już nowa wersja konsoli Nintendo DS. Nowa edycja, nazwana po prostu DS Lite, zachowuje pełną funkcjonalność swojego poprzednika, ale jest zamknięta w dużo bardziej estetycznej, kojarzącej się ze stylizacją iPodów obudowie. Nowa konsolka jest lżejsza i mniejsza od podstawowej wersji Nintendo DS, przede wszystkim jednak ma wbudowane podświetlenie obu ekranów (górnego – normalnego, i dolnego – dotykowego). Cena oficjalna konsolki to 649 zł, ale bez problemu można ją kupić w cenie niższej niż 600 zł w wielu sklepach wysyłkowych.

• **W sprzedaży** jest także dostępny (choć trudno go trafić) nowy PSP – w kolorze nazwanym przez producenta Ceramic White. Pod względem dostępnych funkcji nowy PSP niczym się nie różni od poprzednika, ale w nowej obudowie jest jeszcze bardziej... jak by to nazwać... sexy?

Trauma Center: Under the Knife

Nintendo/Lukas Toys
Trauma Center to wariacja na temat starego, wydanego też na PC, Life and Death, czyli zabawy w szpitalnego chirurga. W wersji na Nintendo DS gra zyskuje w niesamowity sposób dzięki temu, że konsolka ta ma ekran dotykowy – w ten sposób skalpelem kieruje się bezpośrednio, poruszając rysikiem na tym właśnie ekranie. Niestety na PC gra wymaga zakupu graficznego tabletu...



Warto zagrać

Talkman

Cudo!

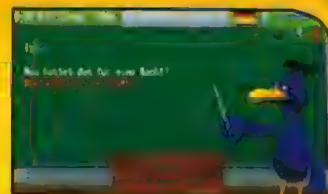
Talkman oparty jest na prostym i znanym pomysle, ale jego realizacja zasługuje na najwyższe uznanie. Ten program (bo to jednak raczej aplikacja niż gra) pełni dwie funkcje – po pierwsze, uczy słówek w jednym z sześciu języków (m.in. francuski, hiszpański i niemiecki), po drugie zaś, służy jako tłumacz w wielu typowych, codziennych sytuacjach.

Talkman sprzedawany jest wraz z mikrofonem (małutki gadżet dołączany do portu USB u góry konsolki), dzięki któremu programik potrafi rozpoznawać słowa i zwroty używane przez użytkownika. To sprawia, że Talkman potrafi oceniać wymowę „ucznia”, ale także na bieżąco pełni funkcję tłumacza. Wystarczy wybrać kategorię tematy-

Producent: SCEI
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 199 zł

tyczną (np. w restauracji) i używać zwrotów umieszczonych na dość obszernej liście wyrażen związanych z danym tematem – jeśli program je zna, natychmiast przedumaczy je na wybrany język, a także wyświetli odpowiedni tekst na ekranie. Oczywiście system od czasu do czasu zawodzi, poza tym lepiej w ten sposób komunikować się z młodymi ludźmi (ci starsi mogą pomyśleć, że mają do czynienia z jakimś gadającym szatańskim wynalazkiem, ale i tak możliwości Talkmana robią ogromne wrażenie – programik zawiera ponad 3000 zwrotów!).

Poza trybem tłumacza Talkman oferuje też kilka prostych językowych gier. Każde np. odgadywać znaczenie wypowiedzianych zwrotów, testuje też wymowę. Zabawa nie jest jednak na tyle dobra, by spędzić przy niej dużo czasu, poza tym ocena wymowy bywa dość nierówna



(dwie frazy powiedziane w niemal identyczny sposób od czasu do czasu oceniane są różnie). Mimo to Talkman to program, w który zainwestować powinien każdy posiadacz PSP – szczególnie jeśli planuje dużo wakacyjnych podróży...



Inne nowości

Producent: SCEI
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 199 zł



Loco Roco

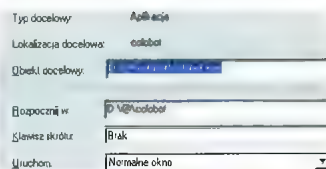
Szalona produkcja – kieruje się tu kolorowym bło-
(taka galaretowata kulka), toczącym się po jeszcze bardziej barwnych, nieco psychodelicznych poziomach. Wszystkiemu towarzyszy zwirowana japońska muzyka, a choć całość wygląda na dzieło szaleńca, bawi niepomniernie!

Producent: London Studios
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 199 zł



World Tour Soccer 2

Ta piłka kopana stworzona przez London Studio nie może konkurować z Pro Evolution Soccerem, ale jest dobrą alternatywą dla tych, którzy wolą futbol bardziej zręcznościowy niż ten z PES-a. Sporo trybów gry, porządna grywalność i... „duży inaczej” realizm – to WTS2 w maksymalnym skrócie.



GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁĄCZIKI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!

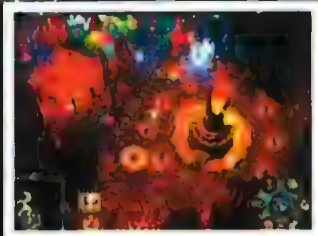
Heroes of Might and Magic V

Odszukaj znajdujący się w katalogu `\gamedir\profiles\plik autoexec.cfg`, stwórz jego kopię, a następnie otwórz go za pomocą Notatnika i dopisz na końcu linijkę:

```
setvar dev_console_password =
schwing-des-todes
```

Zapisz plik i uruchom grę, a w konsoli będziesz mógł (włączana klawiszem [~]) wpisywać kody – ich lista poniżej:

add_skill nazwa – bohater dostaje punkty w wybranej umiejętności
add_army_town numer miasta 0 lub 1 – bohater dostaje jednostki z wybranego miasta
add_gold liczba – dostajesz złoto
add_money liczba – dostajesz surowce
add_exp liczba – wybrany bohater do-



staje punkty doświadczenia
add_all_spells – wybrany bohater dostaje wszystkie zaklęcia
clear_money – tracisz wszystkie surowce i złoto
set_hero_luck morale szczęście morale – zmienia wartość szczęścia i morale wybranego bohatera
show_player_money numer – pokazuje zasoby wybranego gracza
show_hero_mp – pokazuje liczbę punktów ruchu wybranego bohatera

Hitman: Blood Money

Odszukaj znajdujący się w głównym katalogu gry plik `hitmanbloodmoney.ini`, zrób jego kopię zapasową, a następnie otwórz go za pomocą Notatnika. Na końcu dodaj linijkę **EnableCheats** i zapisz plik. Teraz w trakcie gry naciśnij [C], a będziesz mógł wpisać dowolny z poniższych kodów:

Invisible Mode 1 lub 0 – włącza/wyłącza AI wroga
God Mode 1 lub 0 – włącza/wyłącza god mode
InfAmmo – niekończąca się amunicja
InfClip – nieskończona pojemność magazynków
Test Cloth – losowo zmienia ubranie bohatera
Complete Level – kończy obecną misję
Teleport – teleportuje losowo bohatera



Da Vinci Code

W menu **Options** wybierz **Codes** i wpisz dowolny z poniższych kodów:

Vitruvian Man – god mode (musisz go włączyć dla obojga bohaterów, by był skuteczny)
Sacred Feminine – podwaja punkty zdrowia
Phillips Exeter – zabijasz jednym ciosem
Royal Holloway – zabijasz jednym strzałem
Clos Luce 1519 – wybór poziomu
Apocrypha – odkrywa wszystkie pozycje w Visual Database
Et In Arcadia ego – odblokowuje wszystkie bonusy

Cars

W trakcie gry naciśnij [F12], by wywołać konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

PHOTO – odblokowuje wszystkie fotografie
MOVIES – odblokowuje wszystkie filmy
LADDER – odblokowuje Legends Race
SHIFT – odblokowuje tryb pokazywania zmiany biegów
PAINT – odblokowuje możliwość samodzielnego malowania wozów

Half-Life 2: Episode One

Aby móc wprowadzać cheaty, najpierw w trakcie gry włącz konsolę i wpisz: **sv_cheats 1**. A potem coś z poniższych kodów i naciśnij [Enter]:

god – god mode
buddha – nieśmiertelność
Infinite_aux_power – nieskończona energia twojego kombinezonu (jeśli nie działa, spróbuj **sv_infinite_aux_power**)
Impulse 101 – wszelka broń i amunicja
npc kill – zabija wszystkich NPC-ów na mapie
notarget – wrogowie nie będą cię atakowali
noclip – możesz przechodzić przez ściany
ch_createjeep – przywołuje scout car
ch_createalrboat – przywołuje poduszkowiec
Impulse 102 – przywołuje czaszki
mat_wireframe1 – usuwa wszystkie tekstury
vcollide_wireframe 1 – usuwa tekstury z obiektów podlegających fizyce
showtriggers_toggle – pokazuje trigger
mat_normalmaps 1 – włącza normal mapy
mat_normals 1 – włącza tekstury obiektów
mat_fastnobump 0 – wyłącza bump mapping
Impulse 200 – usuwa broń z ekranu
sv_unlockedchapters 15 – odblokowuje wszystkie mapy
map nazwa – wczytuje wybraną mapę
give nazwa – dostajesz wybrany przedmiot

Lista map

`credits.bsp, ep1_background01.bsp, ep1_background01a.bsp, ep1_background02.bsp, ep1_c17_00.bsp, ep1_c17_00a.bsp, ep1_c17_01.bsp, ep1_c17_02.bsp, ep1_c17_02a.bsp, ep1_c17_02b.bsp, ep1_c17_`



`05.bsp, ep1_c17_06.bsp, ep1_citadel_00.bsp, ep1_citadel_01.bsp, ep1_citadel_02.bsp, ep1_citadel_02b.bsp, ep1_citadel_03.bsp, ep1_citadel_04.bsp`

Lista broni

`weapon_alyxgun, weapon_ar1, weapon_ar2, weapon_bugbait, weapon_cguard, weapon_crowbar, weapon_extinguisher, weapon_flaregun, weapon_frag, weapon_gauss, weapon_hopwire, weapon_iceaxe, weapon_physicscannon, weapon_physgun, weapon_pistol, weapon_rpg, weapon_shotgun, weapon_smg1, weapon_smg2, weapon_sticky_launcher, weapon_stunstick, weapon_thumper, weapon_sniperrifle, weapon_rol_erwand, weapon_molotov, weapon_manhack, weapon_immolator, weapon_irifle, weapon_slam, weapon_hmg1, weapon_cubemap, weapon_binoculars, weapon_ml, weapon_brickbat`

Pozostałe przedmioty

`item_box_buckshot, item_box_mrounds, item_box_sniper_rounds, item_box_srounds, item_healthkit, item_battery, item_suit, item_ml_grenade, item_ar2_grenade, item_healthvial`

SIN Episodes: Emergence

Aby móc wpisywać cheaty, najpierw w czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, po czym wpisz **sv_cheats 1**. Jeśli konsola się nie pojawi, w katalogu `\SE1\cfg\` odszukaj plik `config.cfg`, następnie zamień `con_enable` to 0 na 1. Od tego momentu w konsoli będziesz mógł wpisać dowolny z poniższych kodów:

ai_disable – włącza/wyłącza sztuczną inteligencję przeciwników
autolife – włącza/wyłącza tryb autolife (po śmierci automatycznie powracasz do życia)
buddha – włącza/wyłącza tryb buddha (otrzymujesz obrażenia, ale nie giniesz)
god – włącza/wyłącza god mode
health liczba – zmienia liczbę punktów życia
hurtme liczba – zadaje bohaterowi wpisaną liczbę punktów obrażeń
mat_wireframe 1 – włącza tryb wireframe

me, co pozwala widzieć przez ściany
noclip – włącza/wyłącza przechodzenie przez ściany
notarget – włącza/wyłącza wzrok przeciwników
r_modelwireframedecal 1 – pokazuje obrażenia zadawane wrogom w trybie wireframe
setpos – zmienia pozycję gracza na mapie
sv_noclipduringpause 1 – możesz przechodzić przez ściany po włączeniu pauzy
sv_infinite_aux_power 1 – nieskończony poziom auxiliary power
showtriggers 0 – pokazuje trigger
undie – zmienia poziom punktów życia na 100, gdy zginiesz
give przedmiot – daje ci wybrany przedmiot (np. `weapon_magnum, weapon_scattergun, weapon_assault_rifle, weapon_grenade`)
kill – popełniasz samobójstwo

Lara w Polsce!

HUT SEDZIMIA I OKO WOKO Z PODŁOŻY



Na początku czerwca Polskę odwiedziła Karima Adebibe, modelka wcielająca się w postać Lary Croft. Wzięła udział w prezentacji gry przygotowanej dla przedstawicieli mediów, a także spotkała się z graczami w dwóch galeriach handlowych w Warszawie. Mieliśmy okazję porozmawiać z graczem dwudziestolatka – zapleć nam nowiny znajdziecie poniżej.

■ CDA – Jak sobie wyobrażasz Larę Croft? Jej osobowość?

Karima – Myślę, że Lara Croft jest naprawdę bardzo, bardzo, bardzo kochana. Wygląda na twardą sztukę, kiedy popatrzyś na nią z zewnątrz. Musi być taka, by sprostać wyzwaniom, które na nią czekają, trudnym warunkom pogodowym, niebezpiecznym przeciwnikom, ale kiedy wraca do domu, jest zupełnie inna.

■ Czy to podobne do ciebie?

Jasne! Ja jestem taką samą dziewczyną. Potrafię być kochana, ale też bardzo... trudna w życiu. Czasem pokazuję swoje humory, jestem twarda i ostra. Dużo ćwiczę, moje ciało jest atletyczne, ale potrafię też być prawdziwą damą. Tak, jestem podobna co Lary!

■ Czy mogłabyś zostać jej koleżanką?

Oczywiście. Chociaż jeśli się nad tym zastanowić: albo od razu pokochałybyśmy się, albo znenawidziły. Mamy zbyt podobne charaktery.

■ Co robiłaś, zanim zostałam Larą?

Co robiłam? Byłam modelką, brałam udział w pokazach mody. Mieszkiałam w Paryżu, w Mediolanie, Londynie, podróżowałam po świecie. To moja agencja modelek dała mi znać o castingu przygotowanym przez firmę Eidos.

■ Ile dziewczyn pokonałaś starając się o tę rolę? Ponad tysiąc.

■ Jak wyglądał cały ten proces?

Eidos zorganizował poszukiwania na całym świecie, zgłosiło się ponad tysiąc dziewczyn. Na pierwszym castingu, na



który poszłam, było pełno dziewczyn, same brunetki, wszystkie wyglądały jak Lara Croft. Pamiętam, jak wszystkie patrzyłyśmy na siebie zastanawiając się, która z nas jest do niej najbardziej podobna. Po jakimś czasie dostałam telefon, że przeszedłam do kolejnego etapu. Wtedy zostało już tylko dwadzieścia parę kandydatek. Kazali nam pozować z pistoletami, z motocyklami, ustawiać się w takich sytuacjach, z jakimi kojarzona jest Lara. A ponieważ grałam w gry Tomb Raider, oglądałam filmy z Angeliną Jolie, wiedziałam, o co chodzi. Dzięki temu dostałam się do ostatniego etapu, na którym została już tylko trójka dziewczyn. Byłam przekonana, że wybiorą jedną z dwóch pozostałych, bo one naprawdę wyglądały tak jak Lara Croft. Po ostatnich rozmowach z szefami Eidosu okazało się jednak, że wybrano mnie.

■ Jaka była pierwsza myśl, jaka przyszła ci do głowy, kiedy dowiedziałas się, że zostałam wybrana?

Szczerze mówiąc przyjąłam to bardzo spokojnie. Oglądałam z mamą telewizję, kiedy do mnie zadzwonili, więc wysłuchałam wiadomości, odłożyłam słuchawkę i powiedziałam „Mamusiu, jestem nową Larą Croft”. A ona na to – „Co?”. Wtedy

jeszcze nie zdawałam sobie sprawy z tego, co to tak naprawdę oznacza. Że zaczęję jeździć po świecie przebrana w ten uniform.

■ No właśnie, co to tak naprawdę znaczy być oficjalną Larą Croft? Jakie są twoje obowiązki?

Wiele dziewczyn na całym świecie udaje Larę Croft, ale ja jestem tą najważniejszą – reprezentuję firmę, która stworzyła tę postać. Jakie są moje obowiązki? Podróżuję po świecie, spotykam się z prasą branżową, pojawiaam się na targach gier komputerowych, konwentach fanów gier – co szczególnie uwielbiam – i tak dalej. To wspaniała praca!

■ Jakie to uczucie, kiedy spotykasz graczy?

Uwielbiam to! Uwielbiam, uwielbiam, uwielbiam! Dlaczego? Podstawowy powód jest taki, że Lara Croft bez graczy nie istnieje i nie istniałaby. To gracze sprawili, że ta postać ma takie znaczenie. Teraz, ponad 10 lat od jej stworzenia, wciąż jest największą, najważniejszą bohaterką gry komputerowej w historii. Dlatego graczom na ezy się coś w zamian – i na tym polega moja rola. Dobrze to rozumiem, bo 10 lat temu ja sama byłam



jednym z tych graczy: dostałam na Gwiazdkę pierwszą część Tomb Raidera i grałam w nią aż do końca.

■ Lara dużo podróżuje. Ty też podążasz jej śladami. Jakle było najbardziej egzotyczne miejsce, które odwiedziłaś jako Lara Croft?

Może to zabrzmie trochę dziwnie, ale... W ostatnich miesiącach zjeżdżałam całą Amerykę, całą Europę, ale najbardziej interesujące są dla mnie te miejsca, w których jeszcze nie byłam, takie, które odkrywam po raz pierwszy. Dlatego ta wizyta w Polsce jest dla mnie ekscytująca, to coś nowego. Przyleciałam tu dziś rano, wylatuję jutro po południu...

■ Będziesz miała wolną chwilę, żeby zobaczyć Warszawę?

Tak, jutro po południu! Mam nadzieję pójść na zakupy! Tym razem już nie zcążę, ale chciałabym zobaczyć Kraków, słyszałam, że jest niesamowity. Dlatego na pewno tu wrócę!

■ Jak przygotowywałaś się do roli Lary Croft? Jesteś gotów?

■ Tak!

Musiałam wziąć udział w kilku kursach, które sprawiły, że zamieniłam się w damę. To były dykcja, elokwencja, nauka mówienia, to nauczyło mnie wysławiać się z prawdziwie angielskim, szlacheckim akcentem, tak jak Lara. Uczono mnie także stąpać niczym dama, poznałam także zasady etykiety, eleganckiego posługiwania się sztucznymi, zachowania przy stole.

■ Naprawdę musiałaś się tego uczyć?!

Dokładnie tak. Potem zaczęły się ćwiczenia z prywatnym trenerem, który zajął się

moim ciałem, doprowadził je do optymalnej formy. Do tego przeszedłam szkolenie oddziałów specjalnych SAS, miałam jeden trening z żołnierzami regularnej brytyjskiej armii, zdobyłam też prawo jazdy na motocykl, do pojemności silnika 125 cc oraz licencję pilota helikoptera...

■ Licencję pilota helikoptera?! Po co?

No dobrze, przyznaję się, tego kursu nie ukończyłam. Ale zaliczyłam kilka pierwszych zajęć...

■ Jaki był najdziwniejszy wyraz uwielbienia fanów?

Najdziwniejszy? Szczerze mówiąc, nie przypominam sobie żadnego dziwnego, natomiast na każdym kroku spotykam się z ogromną życzliwością i sympatią graczy. Pamiętam jednego fana, który namalował dla mnie mój portret...

■ Podobał ci się?

Jasne, był naprawdę udany!

■ Jakie – twoim zdaniem – jest znaczenie Lary Croft we współczesnej pop-kulturze?

Myszę, że ogromne. Niezależnie od tego, czy jesteś graczem, czy nie, każdy zna tę postać. Mało kto zna Princess Daisy z gier o braciach Mario, ale Larę Croft znają wszyscy. To fenomen, który wyszedł poza branżę gier. Są z nią komiksy, są z nią książki, są z nią filmy. Nie wydaje mi się, by pojawiła się inna taka postać, żadna nie będzie tak popularna i powszechnie rozpoznawana jak Lara. Każda kobieta ma takie pragnienie, by być taką bohaterką kina akcji, a jeśli o tym myśli, od razu staje jej przed oczami Lara Croft, bo ona to uosabia. Jest seksowna, jest piękna, jest dzielna, przeżywa niesamowite przygody. Faceci lubią ją z oczywistych powodów, tego chyba nie trzeba wyjaśniać. A dzieciaki też za nią przepadają, bo jest bohaterką ich ulubionej gry. To postać, która trafia do wszystkich.

■ W jakie gry komputerowe grasz?

Właśnie skończyłam Tomb Raider: Legend na Xboksie, teraz próbuję poprawić swoje czasy na każdym z poziomów, bo chcę otworzyć wszystkie kostiumy dla Lary. Najgorsze jest to, że ekipa ze studia Crystal Dynamics, to oni zrobili tę grę,

nie chce udostępnić mi cheatów, żeby nie musiała się męczyć. Byłam u nich kilka razy, ale nie dają się przekonać. Inna gra, w którą ostatnio grałam, to Ojciec Chrzestny. Widziałeś poradnik do tej gry? Wygląda jak książka telefoniczna! Mam też nowego Hitmana, ale jeszcze nie zaczęłam w niego grać.

■ Trudno w to uwierzyć... Dlaczego?

■ Dziewczyny rzadko kiedy grają w gry? Kiedy masz na nie czas?

W weekendy, kiedy nie pracuję i pada na dworze, a ja chcę zostać w domu i zjeść pizzę...

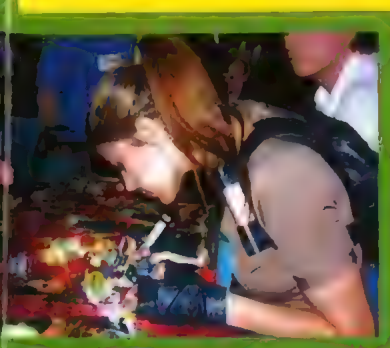
■ Czy to bezpieczne jeść pizzę, kiedy jest się modelką, oficjalną Larą Croft?

Cóż... Kiedy jestem w domu, nie jestem Larą Croft, mogę sobie na to pozwolić. Gram naprawdę dużo, mam w domu wszystkie konsole, od starego Atari po Xboxa. Grałam we wszystkie znane tytuły: od Mario, Crasha Bandicoota i Pandemonium po Doom, Rome: Total War. Lubię bardzo różne gry... Ej, czekaj, ty mi nie wierzysz?

(wyraz twarzy musiałem mieć chyba dość dziwny...)

Dlaczego mi nie wierzysz?

■ OK, OK, wierzę... Nasi czytelnicy to głównie mężczyźni, spodoba im się, że istnieją takie uroczki dziewczyny jak ty, które na dodatek dużo grają. [GDA]





Ave!

Parafrazując tekst kultowego komiksu: – „Niech co wakacje...?!”. „Niech żyją!!!”. Zatem możecie teraz, totalnie NA LUZIE, oddać się lekturze najnowszej edycji tego kącika. Miejmy nadzieję, że będzie odpowiednio luźny.

Dziwne Teksty

- Jeśli powiem o pieluszkach Pampers, że są do d**y to będzie to reklama, antyreklama czy może rzetelna informacja?
- Niedaleko pada Polak od jabola!
- A co to za paskudna rzecz na twojej szyi???? Aaaaaa, to tylko Twoja MORDA!!!!
- Wszystko olewam – konewka.
- Tam, gdzie kończy się logika – zaczyna się wojsko.
- Wszystko jest do dupy, tylko pasta jest do zębów.
- Słońce świeci, ptaszek śpiewa, a mnie w szkole krew zalewa.
- Po odejściu od ołtarza reklamacji nie uznajemy.
- Z powodu kwaśnych deszczów wyrosły mi ogórki kiszzone.
- Papieros to smoczek dla dorosłych.
- Sprzedam zestaw noży do zabijania czasu.
- Nie trać głowy – gilotyna.
- Wyżej nie mogłem. (Napisano na wysokości piętra.)
- Nie krępuj się, szkoda sznurka.
- Życie to choroba przenoszona drogą płciową.
- W ciemności ciało traci na oporności.
- Pij mleko! Nie wysyłaj krów na bezrobocie.
- Jestem przegrana. Kasetka.
- Jestem oświeconia. Cma.
- Mam straszny pociąg. Konduktor.
- Aleś mnie zażył. Tabletki.
- Facet bez gaci zyskuje lub traci.



Autentyki

Jest taka niemłoda gra WarZone, kumpel kiedyś w nią grywał. Pewnego razu przygląda się etykiecie piwa:
– „Warzone na naturalnych składnikach...”. To bez sensu!

Kiedyś pomykam do pracy i widzę taką scenkę: żulik grzebie w śmietniku. Zdegustowany zamyka kłapę, wyjmując KOMÓRKĘ, dzwoni gdzieś i mówi:
– Nie ma dzisiaj nic...

Wzwaaliśmy raz serwis do samochodu, bo zatrasnęły się nam w środku kluczyki. Kiedy zobaczyłem, jak pracownik serwisu zawzięcie próbuje otworzyć drzwi od strony kierowcy, instynktownie spróbowałem otworzyć te od strony pasażera...

– Hej – mówię – one są już otwarte!
– Wiem – odpowiada technik – z tamtych już sobie poradziłem...

Ostatnio przyjmowałam jednemu klientowi pracownika. Mówię, żeby mi podał pesel, a on mi na to:
– To ten pod zdjęciem czy z tyłu dowodu? Po wyjaśnieniu różnicy między peselem a nipem brniemy dalej. Mówię, że ma świadectwo szkolne przynieść. Z ostatniej szkoły. To mi przyniósł z podstawówki. No to pytam, czy to ostatnia szkoła jaką kończył? Mówi:
– Nie, ale ta miała najwięcej klas.

Coś dla pań,

czyli list odmowny, czyli jak rzucić faceta

Zdarza się, że w poszukiwaniu szczęścia trafiamy na egzemplarze mniej udane, z którymi jednak jakimś zrządzeniem złośliwego losu zawieramy bliższą znajomość. Jak z tego wybrnąć? Jak przekazać mu tę złą wiadomość? Nic prostszego! Wystarczy skorzystać z naszego gotowego formularza. To jest eleganckie! To jest praktyczne! A co najważniejsze – to jest TRENDY!

Drogi
[imię odrzuconego kandydata]

Z przykrością informuję, że nie zakwalifikowałeś się do dalszej części konkursu na Pana Wymarzonego. Jak Ci zapewne wiadomo, konkurencja była ogromna, w związku z czym odpadły dziesiątki kandydatów o podobnie wysokich kwalifikacjach. Twoje nazwisko zachowam jednak w archiwum na wypadek, gdyby w przyszłości pojawił się wakat. W trosce o Twoje powodzenie w oalszych zabiegach natury uczuciowej pozwól, że podam powody, dla których zostałeś wyeliminowany:

[Zaznaczyć odpowiednio:]

- [] Masz większe piersi niż ja.
[] Masz fatalne nazwisko. Nie wybora-

zam sobie, żebym mogła je przyjać, dołączyć do swojego albo pozwolić, żeby nosiły je moje dzieci.

[] Fakt, że najbardziej wykwinny z naszych wspólnych posiłków zjedliśmy w McDonald's, dowodzi sknerstwa, od którego mnie odrzuca.

[] Twoja luźna wzmianka o „kupowaniu gumek w hurcie” może sugerować, że interesuje Cię we mnie coś zupełnie innego niż osobowość.

[] Twoja uwaga „przytyło się cokolwiek, co, mała?” była co najmniej niestosowna w obliczu Twojego dorodnego jak dziewięciomiesięczna ciąża mięśnia piersiowego.

[] Nie wykazałeś się zdolnością kredytową.

[] Fakt, że nie potrafisz naprawić mojego samochodu, wpływa bardzo negatywnie na Twoją atrakcyjność.

[] Decyzja o przeznaczeniu Twojego domu do rozbioru dowodzi niechlujstwa, którego najprawdopodobniej nie uda się zwalczyć.

[] W naszych rozmowach o wiele za często padały słowa „a moja mama...”.

[] Mieszkasz z rodzicami.

[] Trzy słowa: Wielkość MA znaczenie.

Z poważaniem,
.....[podpis]





Odpały...

Czasem w Necie dyskutuje się na naprawdę dziwne tematy...

1) Warszawa: Motorniczowie jeżdżą jak piraci!

– No tak, to prawda. A Pani „motorniczka” z szesnastki to już naprawdę przesada – z przystanków to rusza z piskami, a w trasie średnia prędkość to 120 km/h.

– Ale najgorsze jest, jak w zakręt wchodzi z bocznym poślizgiem.

– Ja ostatnio widziałem, jak się tramwaje ścigały – to już była przesada. Kupi sobie taki jeden z drugim tramwaj i szpanują, dobry wydech, szeroki kapeć i myślą sobie, że wszyscy za to będą ich podziwiać!!! A później czytają gazetę i czytają, że znowu brawura zabiła młodego człowieka!!!

– Faktycznie, w tej Warszawie to już czyste wariactwo! Ostatnio pisali, że tramwaj potrafił kominiarza.

– To już i po dachach jeżdżą?!

– A skracanie trasy bocznymi uliczkami? A wyprzedzanie po poboczu? Nie mówiąc już o głośnej muzyce disco z kabiny motorniczego, przyciemnionych szybach i tych wieśniackich spojlerach!!!

– ...Wy tu sobie tak żartujecie wszyscy, prawda?

2) O rzeczywistości wirtualnej

– ...A co będzie, jak się człowiek w niej zawiesi? Czy trzeba go będzie zresetować?

– Rozejrzyj się dokoła, połowa Polaków albo się zawiesiła, albo zresetowała.

– Najgorzej będzie, gdy samobójca będzie się chciał powiesić i w trakcie tej czynności się zawiesi.

– A jak restartuje się człowieka???

– To zależy od danego osobnika, ale zazwyczaj o, 7 i na łeb.

– Tak samo jak restartowało się radziecki telewizor Rubin.

– Microsoft ma się tym zająć? A w przypadku wystąpienia niebieskiego ekranu nastąpi zgon.

– Musisz na stałe podłączyć się do Windows Update – będzie tak jak dzisiaj dializa nerek.

...
Mojej przyjaciółki brat – strażak, został wezwany z ekipą do gaszenia płonącego samochodu. W czasie gdy strażacy gasili auto, kierowca siedział. Dowódcą wezwał karetkę pogotowia. Gdy rozmawiał przez radio, prawdopodobnie ktoś przyjmujący zgłoszenie zapytał, co się dzieje. Na co dowódca odpowiedział: – Chyba niewydolność układu wydechowego!

Następnie czynności, jakie po uzyskaniu tej „diagnozy” wykonywali strażacy

miały niewiele wspólnego z akcją gaśniczą.

...
W wakacje pomógł „kierowcom” musiałem odbyć praktyki w jednej z lecznic weterynaryjnych jako asystent lekarza. No więc zacząłem odbywać już na samym początku pojechaliśmy z panem „doktorem” do chorej krowy jakiegoś chłopca, który przywitał nas takim (mniej więcej) tekstem:

– Panowie, to pie... nie bydle musiało się czegoś nawpi... sił terazku... nie chce znieć i tylko je... rzydził! Tak więc wywiad medyczny mieliśmy już z głowy i mogliśmy przejść do badania. Lekarz dał chłopu termometr i powiedział:

– Wsadź jej to pan pod ogon... Chłopina wziął urządzenie i wsadził... tak jakby wsadzał go pod pachę (po prostu przytrzymał go ogonem zwierzęcia i trzymał). Wybuchnąłem śmiechem i powiedziałem:

– Panię, w d... jej pan to wsadź.

Chłopina wykonał moje polecenie i mruknął: – To nie można, ##%#@#, od razu powiedzieć po ludzku?

...
Pewnego dnia u mnie w pracy był jakiś kłopot z „terminalem kanalizacji miejskiej” – dla niewzajemniczonych – kibelkiem. Z rury od niego odchodzącej następował wyciek do piwnicy. Nasza Pani Kierownik Administracji uraczyła nas na tę okoliczność karteczką o następującej treści: „Nie korzystać z toalety. Leże się w piwnicy!”. ROTFL był niemal powszechny.



...I coś dla panów:

Poradnik Macho,
czyli jak interpretować jej reakcje...

1. Gdy kobieta nie zwraca na ciebie żadnej uwagi = jesteś dla niej bardzo atrakcyjny.

2. Na propozycję randki dostaje ataku śmiechu = to ze szczęścia.

3. Reaguje na twoje dowcipy stukając się w głowę = robi miejsce dla inteligencji (zwłaszcza blondynki).

4. Mówi, że większego palanta niż ty nie spotkała = ma niską samoocenę, uważa, że tylko palant mógłby się nią zainteresować.

5. Mówi, że jesteś nieudacznikiem = ma wysoką samoocenę, dziwi się, że nie udało ci się (stąd nieudacznik) jej wcześniej zauważyć, a tak świetnie do siebie pasujecie.

6. Kupione przez ciebie kwiaty wyrzuca prosto do śmieci = woli czekoladki.

7. Kupione przez ciebie czekoladki lądują w koszu = odchudza się, chce być dla ciebie jak gazela.

8. Każe się przy tobie ostantacyjnie ze swoim chłopakiem = żegna się z nim na zawsze (może to się jakiś czas powtarzać).

9. Ma odruch wymiotny na twój widok = gdy się pojawiaś, serce podchodzi jej do gardła, wzbudzasz w niej wielkie emocje.

10. Mówi, że jesteś idiotą = pozwala sobie na szczerość, masz u niej względy!



Groucho Marx – cytaty zebrane

Próbka twórczości jednego z czołowych komików kina ubiegłego wieku.

- * Spędziłem doskonały, uroczy wieczór. Ale nie ten.
- * Sekretem życia jest szczerość i uczciwość w związkach. Jedyną jedynką to udowodnił, jesteś górą.
- * Dlaczego mam dbać o potomność? Co potomność? Kiedykolwiek dla mnie zrobiła!
- * Nie ma słodszej dźwięku niż upadek bliźniego.
- * Doszedłem od niczego do stanu ekstremalnego ubóstwa.
- * Myślałem, że moja brzytwa jest tępa, póki nie usłyszałem jego przemowy.
- * On może wyglądać jak idiota i mówić jak idiota, ale niech cię to nie zmyli. On nie prawdę jest idiotą.
- * Piję, by ludzie stali się bardziej interesujący.
- * Nigdy nie zapomnę dnia mojego ślubu... Rzucali watekimi! (Groucho był żonaty kilkakrotnie, ostatni raz wziął ślub w wieku 64 lat.)
- * Wyślijcie dwa tuziny róż do pokoju 424 i napiszcie „Lubię Kocham Cię” na odwrocie rachunku.
- * Wiek średni jest wtedy, gdy kładziesz się wieczorem i masz nadzieję, że rano będziesz się czuć lepiej. Wiek podeszły jest wtedy, gdy kładziesz się wieczorem i masz nadzieję, że rano się obudzisz.



Porada dla polityków...

...acz nie tylko dla nich

- Dlaczego nie należy się powstrzymywać od puszczania bąków?
- Niewypuszczone unoszą się do mózgu i stąd się właśnie biorą posrane pomysły...

Jeśli kiedykolwiek zostanie Złym Lordem V

* Nie będę tracił czasu na pozorowanie śmierci wroga, żeby wyglądała na wypadek. Przecież moja policja nie będzie mnie ścigać, a moi wrogowie i tak w to nie uwierzą.

* Moi tajni agenci nie będą sobie tatuować przynależności do mojej organizacji, nie będą musieli nosić wojskowych butów i w ogóle nie będą się wyróżniać specjalnymi znakami w ubraniach.

* Wynajmę takich architektów, którzy zbudują mi taką fortecę, że nawet po pokonaniu mnie nie rozpadnie się ona na kawałki bez konkretnego powodu.

* Osobiście dopilnuję, aby młodzi ludzie w dziwnych ciuchach i z obcym akcentem regularnie wdrapywali się na posągi, statuy lub występowali na placach i namawiali poddanych do buntu, głosząc, że znają sekret pokonania mnie i wszczynając powstanie

itp. W ten sposób ludzie przyzwyczają się do takich występów i nie zwrócą uwagi na kogoś, kto będzie chciał ich naprawdę poderwać do walki.

* Wejściem do mojej fortecy będą drzwi normalnych rozmiarów. Może i 18-metrowe drzwi wzbudzają respekt, ale nie można ich szybko zamknąć.

* Nigdy, NIGDY nie przyjmę wyzwania od bohatera. Szczególnie gdy wygrzam. A jak przegrywam, wolę uciec.

* Nigdy nie stanę sam do walki z wrogiem, chyba że moi pozostali żołnierze będą już martwi.

* Nieważne, jak bardzo będę pragnął zemsty. Nigdy nie krzyknę: „Zostawcie go! On jest mój!”.

* Jeśli zorganizuję otwarty turniej, wszyscy zawodnicy będą musieli występować bez kapturów i ze zgolonymi brodami.



A mój szef powiedział...

Narzekacie na szkołę i „durnych nauczycieli”? To zobaczcie, co was może czekać w pracy! (Jeszcze zatrudnicie wówczas za budą, zobaczcie...)

* Dziennik Urzędowy Komendy Głównej Policji nr 1/2004: Decyzja nr 314/2003 Komendanta Głównego Policji z dnia 31 grudnia 2003 r. w sprawie powołania komisji do wybrakowania psa służbowego będącego na stanie Zarządu i Centralnego Biura Śledczego Komendy Głównej Policji.

* Kierownik Prewencji w jednym z komisariatów we Wrocławiu na odpawie:
– Zatrzymać rowerzystów i kontrolować im bagażniki.

* Wyczyścić mi cały komputer i archiwalne dyski (w tym również wypalone na CD) ze słowa „dupa” w ciągu godziny!

* Szef zrobił zebranie całego oddziału i awanturę:
– Zdecydujcie się, jak mi wysłacie pocztę – na czerwono czy na czarno, bo mi się już wszystko miesza! Poczta była tak ustawiona, że nowe maile wyświetlały się na czerwono, przeczytane – na czarno.

* Mój szef dla odmiany przesyła mi maile do skasowania i nie da mi się wytłumaczyć, że ten mail nie zniknie z inboxes, a co więcej będzie go mieć dodatkowo w „wysłanych”.

* – Pani się zajmie przelewem, a ja odlewem – powiedział i skierował się do toalety.

* Mojej koleżance zabronił pić z kawą mleko 2%, żeby nie utyla.

* A mój szef powiedział mi:
– Proszę przepisać to, co jest, z pominięciem tego, czego nie ma.

* – Proszę zmienić tę czcionkę na bardziej... przyjazną.

* Po przeprowadzaniu deratyzacji w piwnicy biura.
– Idź i policz, ile zdechłych szczurów tam leży.

* Zastyszane: znajomy znajomej pracuje w firmie jako informatyk. Zatrudniono nową osobę, ale nie było dla niej komputera. Dostał polecenie zakupu klawiatury i myszki oraz podłączenia ich do komputera innej pracownicy, aby mogły razem pracować w tym samym czasie.

* Sprzątam w IMPEL SA. Kazali mi przepakować zawartość jednego kontenera ze śmieciami do drugiego „żeby to estetyczniej wyglądało” – oczywiście zamiast wywieźć te kontenery...

* – Weź no, Paweł, wiesz co. Tam pod biurkiem jest. I polej.

* – Powiedz jej, jak będzie jeszcze dzwonić, żeby ci naskoczyła.

* Dyrektor szkoły podstawowej, w której młokosy miały nieszczęście być uczone przeze mnie przedmiotu Praca technika, namiętnie mnie zmuszał, bym podjął szkolenie na kursie „kroju, szycia i szydełkowania”.

– Na pewno panu się to przyda – mawiał.
Nie udało mu się mnie przekonać. Wtedy wydawało mi się to durno-wate. Teraz sam nie wiem...

gadżetTM

MOCNE OBIEKTY POŻĄDANIA

wakacje 2006



Kross SFX 250

Rower na drogi ... bezdroża – najlepszy środek lokomocji na wakacje!



Olympus µ 720 SW

Wodoodporny aparat Olympus z matrycą 7.1 Mpix.



Casio G-Shock MTG-910

Zegarek agenta Hunta prosto z filmu Mission Impossible III.



VASE
USB SPEAKER

wygraj

100

atrakcyjnych nagród



9 771426 291556 12



>>> intuicyjna obsługa to jeden z atutów urządzenia.

EPSON STYLUS PHOTO RX 640

Trzy w jednym

Epson | 1460 zł | www.epson.pl

Firma Epson chwali się, że jej Stylus Photo RX 640 to **najlepsze w swojej klasie urządzenie wielofunkcyjne** i rzeczywiście trudno się z tym nie zgodzić. Sprzęt ten to połączenie drukarki (równie dobrze sprawdzającej się zarówno przy druku dokumentów, jak i zdjęć z wakacji), wydajnego skanera oraz kopiarki. Podobnych urządzeń jest na rynku sporo, ale RX 640 wyróżnia się wygodą użytkowania, niezawodnością, ciekawym, eleganckim wyglądem, a także dodatkowymi możliwościami. Dla przykładu urządzenie umożliwia również druk na płytach CD czy DVD. Wbudowany czytnik kart pamięci – a ponadto nowowoczesny ekran LCD – sprawiają, że zdjęcia można drukować nawet bez podłączania urządzenia do komputera. Oczywiście nie każdy będzie w stanie wykorzystać wszystkie możliwości Stylus Photo RX 640, jednak ci, którzy mają na to pomysł (np. chcą na bieżąco drukować fotki z wakacji), znajdą w tym urządzeniu wszystko, czego szukają.

MERELL WATERPRO ULTRA SPORT

But w wodzie

AmerSport | 279 zł | www.merrell.pl

Buty Merrell Waterpro Ultra Sport to jeden z modeli należących do kolekcji Aqua Sport, przygotowanej przez firmę Merrell z myślą o tych, którzy spędzają dużo czasu nad wodą. Jak wiele nowoczesnych butów, również te zaopatrzone są w szereg zaawansowanych technologii – w tym przypadku wykorzystanych tak, by obuwie nie przemakało, szybko schło, a jednocześnie zapewniało dobrą przyczepność nawet na mokrej, śliskiej powierzchni. Temu służy chociażby specjalna, antypoślizgowa podeszwa Vibram® RinseMaster™. O wygodę „użytkownika” dba poduszka powietrzna ukryta wewnątrz buta oraz gumowe zabezpieczenie palców i pięty. Wierzchnia warstwa wykonana jest z szybko schnącego syntetycznego materiału połączonego z przepuszczającą powietrze mikrosiateczką. Funkcjonalne, wygodne, efektywne obuwie – w sam raz dla wakacyjnych wodniaków.



>>> Wierzchnia warstwa buta wykonana jest z szybko schnącego materiału.

MAPAMAP 3.0 I MAPAMAP TRAFFIC

Wakacje z mapami... elektronicznymi

MapaMap | 499 zł (MapaMap 3.0), 1499 zł (MapaMap Traffic) | www.mapamap.pl

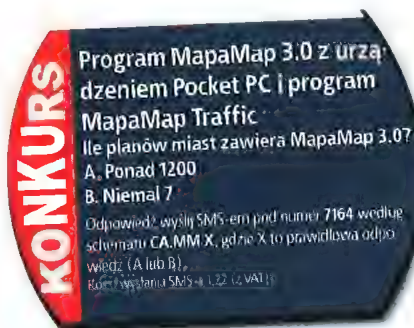
Dawno, dawno temu, za siedmioma rzekami... kierowcy raz po raz gubili się w płataninie dróg i drózek. Dziś jednak każdy może dotrzeć na miejsce pewnie i bez błędzenia – jeśli tylko skorzysta z któregoś z dostępnych na rynku urządzeń ułatwiających nawigację w terenie. Jednym z tego typu rozwiązań są pakiety firmy MapaMap.

MapaMap 3.0 to system nawigacyjny przeznaczony dla urządzeń Pocket PC, z ogromną, najprawdopodobniej największą z oferowanych w naszym kraju bazą danych, w której zapisano 1,7 miliona adresów oraz ponad 1200 szczegółowych planów miast z adresami i nazwami ulic. Dodatkowo nawigację ułatwiają przyjazny i bezpieczny w użyciu interfejs (system „finger friendly”), komunikaty głosowe nagrane przez profesjonalnego pilota rajdowego Macieja Wiślawskiego oraz... zaznaczone lokalizacje fotoradarów Komendy Głównej Policji.

MapaMap Traffic to kompletne urządzenie GPS (oparte o bardzo dobrego chipa SiRF III), w którym zainstalowana jest dokładna mapa Polski (bazująca oczywiście na programach MapaMap 3.0). Sprzęt wyposażony jest w dotykowy wyświetlacz o przekątnej 3,5 cala (dostarczany przez firmę Samsung).



>>> Nawigację z MapaMap ułatwiają komunikaty głosowe Macieja Wiślawskiego.



CREATIVE TRAVELSOUND 400

Dźwięk przenośny

Creative | 299 zł | pl.europe.creative.com

Przenośne głośniki TravelSound 400 powstały z myślą o tych użytych kownikach, którzy od czasu do czasu – np. na pikniku – zechcą podzielić się swoją muzyką z innymi. Zapewniają dźwięk o mocy 4 W. Ten wydobywa się z dwóch ekranowanych magnetycznie tytanowych mikromembran umieszczonych w składanej obudowie chroniącej je w podróży. Funkcja Wide Stereo poszerza scenę dźwiękową, a niebieska dioda sygnalizuje, kiedy urządzenie jest włączone. Głośniki zasilane są przez cztery standardowe baterie AAA, które pozwalają na 35 godzin odtwarzania. Pasmo przenoszenia dźwięku mieści się w zakresie 150 Hz–20 kHz. W zestawie znajdują się również futerał podróżny i przewód stereo.



KONKURS
5 szt. Głośników Travel Sound 250
Głośniki Travel Sound zasilane są przez...
A. dynamo rowerowe
B. baterie AAA
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CG.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

KINGMAX SUPER STICK USB 2.0

Mały, a pojemny

Kingmax | 49,90 zł (256 MB) | www.kingmax-polska.pl

Przyszło nam żyć w naprawdę ciekawych czasach... Firma Kingmax wprowadziła właśnie do sprzedaży – również w Polsce – napęd typu pendrive, który ma wymiary 34 mm x 12,4 mm i waży ok. 2 g. Urządzenie wyposażono w standard przesyłu danych USB 2.0 występuje ono w kilku różnych wersjach różniących się pojemnością – od 256 MB do 2 GB. To, że udało się tak barzo zmminiaturyzować pendrive'a, jest zasługą technologii PIP (Product In Package), która dodatkowo zapewnia podwyższoną odporność na wilgoć, kurz, wysoką i niską temperaturę, a także uszkodzenia mechaniczne. Firma Kingmax tak bardzo werzy w tę technologię, że obejmuje wszystkie modele Super Sticka dożywotnią gwarancją.

>>> To maleństwo ma wymiary 34 mm x 12,4 mm!!!



KONKURS
5 szt. pendrajwów USB 2.0 Super Stick 256 MB
Super Stick można służyć jako:
A. kolczyk B. tom
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KMX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



CASIO G-SHOCK MTG-910DJ-2V

Zegarek dla agenta

Zibi | 599 zł | www.zibi.pl

To się nazywa 'timing' – niemal równolegle z polską premierą filmu „Mission Impossible III” na polski rynek trafił zegarek Casio G-Shock MTG-910DJ-2V, który w tym sensacyjnym dreszczowcu z Tomem Cruise'em odgrywa bardzo ważną rolę. A jak wiadomo – zegarek tajnego agenta to obiekt marzeń wszystkich chłopców niezależnie od wieku. G-Shock MTG-910DJ-2V łączy trzy funkcje noszące angielskie nazwy *wave ceptor*, *tough solar* *shock-resist*. Co to oznacza? Po pierwsze, zegarek reguluje się samoczynnie w oparciu o czas wzorcowy, otrzymywany za pośrednictwem fal radiowych z centrum nadawczych we Frankfurcie w Niemczech i Rugby w Anglii. Po drugie, możliwe jest doradowanie baterii za pomocą światła słonecznego, dzięki czemu energii wystarczy na znacznie dłużej i baterii nie trzeba często wymieniać. Po trzecie, zegarek jest odporny na wstrząsy i uderzenia, nie zawiedzie więc nawet podczas najbardziej ekstremalnych z wakacyjnych przygód (wywrotka łódki na jeziorze, nocne wyjście do sklepu po „napoje” itd.). Jeśli chcesz choć przez chwilę poczuć się jak „nikczemny wzrostem-zniewalający urokiem” Tom Cruise, ten zegarek to najprostszy sposób, by zrealizować te marzenia – nie oszukujmy się jednak, na randkę z Nicole Kidman czy Penelope Cruz raczej nie ma co liczyć...

>>> System Wave Ceptor pozwala na regulację czasu drogą radiową.



KONKURS
Zegarek Casio MTG-960
Zegarek MTG-960 pojawia się w filmie...
A. Mission Impossible III
B. Jutro nie umiera nigdy
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CZ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



>>> LG L1900E należy do linii Fantasy, charakteryzującej się nowoczesnym, eleganckim designem.

LG L1900E

Monitor fantastyczny

LG | 1649 zł | www.lge.pl

To, co najlepsze w monitorze LG L1900, widać już na pierwszy rzut oka – należy on do serii Fantasy, która charakteryzuje się bardzo wyrafinowanym wzornictwem i wysokiej jakości wykończeniem. Tak samo jak nie należy jednak oceniać książki po okładce, warto się przyjrzeć temu panelowi dokładniej – to monitor, w którym poziom kontrastu wynosi 1600:1, a czas reakcji 4 ms. W urządzeniu wykorzystano technologię f-Engine zapewniającą wyjątkowo wyraźny i czysty obraz. Cała ta zaawansowana elektronika „sprasowana” jest w obudowie o grubości zaledwie 18 milimetrów. Wśród paneli LCD te z serii Fantasy – LG L1900 E czy LG L1900 J – są niczym Jaguar wśród marek samochodów.

>>> Nowoczesny wygląd, potężna konstrukcja: żadna trasa nie będzie ci straszna.



KROSS SFX 250 | KROSS 6TH AVENUE

Wakacje na dwóch kółkach

Kross | Kross SFX 250 – 860 zł, Kross 6th Avenue – 619 zł | www.kross.pl

W dowolny letni dzień wystarczy wyjść za okno, by zobaczyć, że Polacy lubią jeździć na rowerach – pedałują i starsi, i młodzież, nawet ta wszechpolska. Tak naprawdę cały „Gadzet” można by wypełnić najróżniejszymi modelami jednośladów, my jednak wybraliśmy dwa, które – tak przy okazji – możecie wygrać w konkursie.

Bardziej dynamiczni rowerzyści powinni się zainteresować modelem Kross SFX 250, rowerem typu ATB FULL. Dzięki przedniej i tylnej amortyzacji sprawdza się świetnie w każdych warunkach – tak w pagórkowatym terenie i na bezdrożach, jak na leśnych czy polnych ścieżkach. Drugi z rowerów to miejski 6th Avenue, przeznaczony głównie do rekreacyjnych przejażdżek. Jego konstrukcja i wyposażenie umożliwiają łatwy dojazd do szkoły czy pracy, geometria ramy zapewnia jazdę w pozycji wyprostowanej, wygodnej i zdrowej. To świetny rower, jeśli tylko nie zamierzasz na nim zdobywać tatrzańskich szczytów.

Kross wspiera polskich cyklistów nie tylko wypuszczając na rynek kolejne modele rowerów – firma zorganizowała promocję, dzięki której każdy, kto do końca wakacji kupi rower Kross, będzie się mógł wybrać na przejażdżkę promową linią Stena Line 30% taniej – a w Szwecji, dokąd kursują statki tej linii, znajdują się najlepiej zagospodarowane trasy rowerowe w naszej części kontynentu.

KONKURS

Dwa rowery: Kross SFX 250 i Kross 6th Avenue
Z firmą Kross można taniej po-
płynąć do...
A. Szwecji B. Ekwadoru

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164
według schematu CA:RX, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

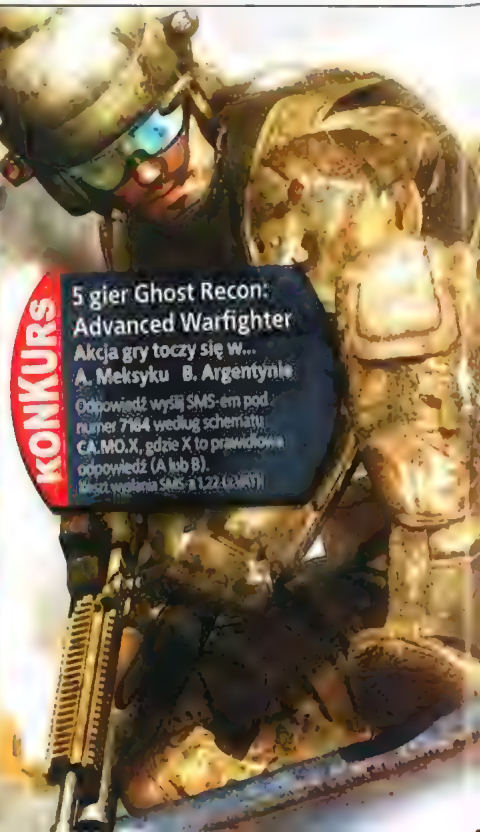
GHOST RECON: ADVANCED WARFIGHTER

Duchy w akcji!

Cenega | 99 zł | www.cenega.pl

Ghost Recon: Advanced Warfighter, nowy tytuł w głośnej serii taktycznych FPS-ów jak żadna inna z zaprezentowanych tu gier pasuje do dodatku „Gadzet”. Z dwóch powodów – po pierwsze, korzysta z wielu najnowocześniejszych technologii graficznych (i nie tylko), po drugie zaś, żołnierze tajnej jednostki Duchów sami używają w niej co najmniej kilku bardzo wymyślnych gadżetów.

Advanced Warfighter łączy wysoką grywalność z fenomenalną oprawą graficzną (widoczną najbardziej na komputerach wyposażonych w najnowsze karty). Akcja gry toczy się w 2013 roku, kiedy to Duchy muszą wykonać wyjątkowo niebezpieczną misję w stolicy Meksyku, Mexico City – stawką jest m.in. życie prezydenta USA. Gracz kieruje kilkuosobowym oddziałem – bezpośrednią kontrolę ma nad jednym z żołnierzy, pozostałym może wydawać polecenia na mapie taktycznej lub bezpośrednio ze „świata gry” – i wykonuje coraz trudniejsze zadania. Chociaż Mexico City wydaje się wyludnione (wprowadzenie ludności cywilnej jednej z najbardziej licznych metropolii na świecie przerastałoby możliwości współczesnych komputerów...) – klimat gry zniewala. Podobnie jak jej wysokie wymagania sprzętowe, ale coś za coś.



KONKURS

5 gier Ghost Recon:
Advanced Warfighter
Akcja gry toczy się w...
A. Meksyku B. Argentynie

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod
numer 7164 według schematu
CA:MO:X, gdzie X to prawidłowa
odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

KONKURS
5 szt. słuchawek Creative EP-635
Z czego wykonany jest kabel słuchawek EP-635?
A. z miedzi B. z końskiego włosia
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)



>>> Silikonowe nakładki blokują zewnętrzne dźwięki.

CREATIVE EP630/635

Komfort w uchu

Creative | EP-630 – 119 zł, EP-635 – 159 zł | pl.europe.creative.com

Masz odtwarzacz MP3? W dzisiejszych czasach ma go prawie każdy. I prawie każdy od czasu do czasu trafia na ten sam problem – brak słuchawek. Zdarza się przecież, że te firmowe wpadną pod podszew buta, wkręcą się w rowerowy łańcuch czy wpadną do akwarium (wszystko to autentyczne przykłady!). Co wtedy robić? EP-630 i EP-635 to dwa modele słuchawek opracowane przez firmę Creative przede wszystkim z myślą o osobach korzystających z odtwarzaczy MP3. To przecież urządzenia przenośne, mające zapewniać użytkownikowi maksimum mobilności, więc i słuchawki używane wraz z nimi nie powinny jej ograniczać. Opiswane modele dzięki silikonowym nakładkom (w trzech różnych rozmiarach) pewnie „siedzą” w uchu, a przy tym blokują zewnętrzne dźwięki i dodatkowo wzmocniają basy. Oba urządzenia wyposażone są w kabel z miedzi beztlenujowej i przetworniki z magnesami neodymowymi, dzięki czemu dają czysty i dynamiczny dźwięk w całym zakresie częstotliwości (od 6 Hz do 23 kHz). Różnica między EP-630 i EP-635 sprowadza się do koloru (te pierwsze są czarne, te drugie zaś białe) i dodatkowego wyposażenia (drozsze EP-635 mają smycz, która chroni słuchawki przed upadkiem).

COREL PAINT SHOP PRO X

Usuń feler edytorem!

Cortland | ok. 450 zł | www.cortland.pl

Nie oszukujmy się – nie każdy z nas jest mistrzem fotografii. Większość amatorskich fotek ma jakiś feler. Na szczęście większość wypadków można usunąć, wystarczy dobry pakiet do obróbki zdjęć cyfrowych. Taki jak choćby Corel Paint Shop Pro X, pierwsza edycja programu Paint Shop Pro wydana po przejęciu jej twórców, firmy Jasc, przez korporację Corel.

Nowy Paint Shop Pro łączy funkcjonalność wcześniejszych edycji z rozwiązaniami znanymi z cenionych pakietów graficznych Corel – poprawiono m.in. interfejs, dodano też wyjątkowo przydatne Centrum edukacyjne (to coś w rodzaju interaktywnego samouczka i systemu podpowiedzi w jednym). Świetnie sprawdza się opcja inteligentnej korekty zdjęć, dzięki której program wskazuje różne warianty poprawienia jakości fotki, a użytkownik może wybrać te, które najbardziej mu odpowiadają, ewentualnie zmieniając ich parametry. Liczba innych nowinek jest zbyt długa, by je tutaj wymieniać – na pewno jednak Corel Paint Shop Pro X jest na tyle kompletnym pakietem graficznym, że zyskają na jego uzyciu zarówno amator, jak i profesjonalista.



KONKURS
5 programów Corel® Paint Shop Pro® X
Program Paint Shop Pro służy do obróbki:
A. dźwięku B. zdjęć
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.CPX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

KINGSTON DATATRaveler ELITE
PRIVACY EDITION

Dane zabezpieczone

Kingston | od 160 do 1350 zł (w zależności od pojemności)
www.kingston.com/pl

Bohaterowie cyberpunkowych powieści wiedzą doskonale, jak ważne jest zapewnienie całkowitego bezpieczeństwa danym zapisanym w formie cyfrowej. Zresztą nie tylko oni – informacja staje się najcenniejszym surowcem współczesnego świata. Coraz częściej też przenosimy dane zapisane na nośnikach – pamięciach flash. Naprzeciw obu tym trendom (bezpieczeństwu i mobilności informacji) wycodzi Kingston DataTraveler Elite Privacy Edition – **pierwsza na świecie pamięć flash USB zapewniająca „w locie” 128-bitowe sprzętowe szyfrowanie w standardzie AES**. Pamięci te dostępne są w pojemnościach od 256 MB do 4 GB. Wymiary sticka to 67,7 mm x 20,8 mm x 9 mm, a szybkość odczytu i zapisu danych to kolejno 24 MB/s i 14 MB/s. Poza sprzętowym szyfrowaniem danych nowa pamięć oferuje także funkcję ich ochrony hasłem, a także dodatkowe mechanizmy – blokadę dostępu do danych po wielokrotnym wprowadzeniu błędnego hasła oraz odporność na próby złamania kodu przy użyciu techniki „brute force”.



>>> Dyskretna obudowa mieści bardzo zaawansowaną technologię ochrony danych.

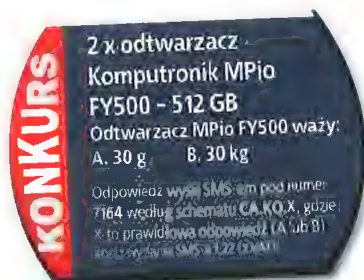
KONKURS
5 pendrive'ów Kingston 1GB
Jaki jest największy rozmiar pamięci DataTraveler Elite?
A. 4GB B. XXL
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.KTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B)
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

MPIO FY500

Elegancka muza

Komputronik | 369 zł | www.komputronik.pl

MPio FY500 to niewielki, zgrabny odtwarzacz, który kształtem i wielkością przypomina najbardziej... szminke do ust. Dostępny jest w kilku kolorach – również stylowym to-siosowym i wakacyjnym błękitnym, co w połączeniu z jego niewielką wagą (bez baterii waży tylko 30 gramów) sprawia, że nadaje się doskonale na prezent dla dziewczyny. „Chłopaki” powinny wybrać wersję w klasycznej srebrnej obudowie. MPio FY500 to nie tylko wygląd – odtwarzacz obsługuje formaty MP3, WMA i ASF, ma wbudowany dyktafon i tuner radiowy oraz port USB 2.0. Ma więc wszystko to, co nowoczesny odtwarzacz MP3 mieć powinien. W ciekawy sposób rozwiązano kwestię obsługi urządzenia – dostęp do wszystkich opcji można uzyskać korzystając z jednego joysticka umieszczonego w centralnym miejscu jego obudowy.



IIYAMA PROLITE E1900S

Szybka dziewiętnastka

iiyama | 1239 zł | www.iiyama.pl

Nowość na rynku – ProLite E1900S to pierwszy 19-calowy panel znanej firmy iiyama, który ma czas reakcji na poziomie 5 ms (Black-to-Black, a nie jak podaje wielu producentów Grey-to-Grey). Oznacza to, że obraz wyświetlany na panelu zawsze zachowuje ostrość, nie pozostawia żadnych śladów czy cieni. Rozdzielczość fizyczna nowego panelu wynosi 1,3 megapiksela (1280 x 1024), jasność określona jest na poziomie 300 cd/m², a kontrast to 700:1. W wyposażeniu standardowym znajdują się wejście D Sub (analogowe), DVI-D (cyfrowe) oraz dwa 1-watowe głośniki stereo.

ProLite E1900S to nie tylko sprzęt zaawansowany technologicznie, ale też cacko, na które po prostu miło się patrzy. Uniwersalna, elegancka linia sprawia, że równie dobrze wygląda on na biurku bankiera, jak przy komplecie nalogowego gracza. Panel sprzedawany jest w dwóch wariantach kolorystycznych – klasycznym czarnym i nowoczesnym srebrnym. Komputerowcy-ekolodzy mogą bez obaw korzystać z monitora – wyprodukowano go zgodnie z wymogami unijnej dyrektywy RoHS, która zakazuje używania w produkcji sprzętów elektronicznych materiałów szkodliwych, takich jak ołów, rtęć i kadm.



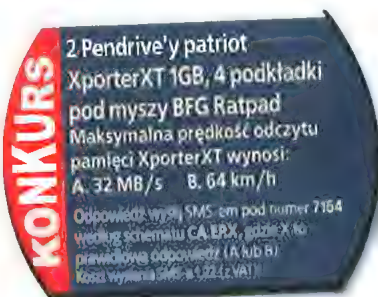
>>> Nowy panel iiyamy sprzedawany jest w dwóch wariantach kolorystycznych – czarny wygląda bardziej klasycznie.

PATRIOT XPORTER XT

Pamięć do zadań ekstremalnych

eXtremeMem | PDP od 145 zł (1 GB) do 429 zł (4 GB) | www.patriotmem.pl

Tuż przed wakacjami, a więc w najlepszym możliwym momencie, na rynek trafiły pamięci przenośne XPorter XT firmy Patriot. Dlaczego to dla nich dobra chwila? XPorter XT to flashy przeznaczone do zadań specjalnych, nadające się do wykorzystania nawet w najbardziej ekstremalnych wakacyjnych warunkach – ich oryginalna gumowa, stylizowana na sportową, obudowa zapewnia pełną odporność na wstrząsy i wodę. Na tym nie koniec – pamięć XPorter XT to najszybszy sprzęt tego typu dostępny w Polsce. Maksymalna prędkość odczytu wynosi aż 32 MB/s, a maksymalna prędkość zapisu to 26 MB/s. O tej zawrotnej szybkości świadczą zresztą litery XT w nazwie – to skrót od eXtreme Transfer... Pamięci występują w różnych wariantach pojemności – najmniejszy potrafi zapisać 1 GB danych, największy zaś aż 4 GB.



>>> Sportowa, gumowa obudowa sprawia, że dla pamięci Patriot nie są groźne wakacyjne warunki.

CASIO EXILIM EX-Z1000

Kompaktowy bystrzak

Złoty Złoty | 1699 zł | www.casio.pl

Takie połączenie słów będzie się zdarzało coraz częściej, na razie jednak to aparat Exilim EX-Z1000 zasługuje z tego właśnie względu na uwagę – mieści matrycę o bardzo wysokiej rozdzielczości (10,1 megapiksele!!!) w drobnej, kompaktowej obudowie. To również pierwszy model z serii Exilim wyposażony w duży 2,8-calowy, panoramiczny, bardzo jasny wyświetlacz LCD. Jego wykorzystanie pozwoliło na dodanie funkcji, takich jak jednoczesny podgląd ujęcia w trybie szerokokątnym (odległość od fotografowanego obiektu wynosi minimalnie 6 cm) i trybie tele (co najmniej 50 cm) czy wyświetlanie z prawej strony ekranu kompletnego zestawu parametrów ekspozycji zdjęcia. Dodatkowo wyświetlacz wykonany jest w technologii SuperBright (maksymalna jasność 1200 cd/m²), dzięki czemu pozwala na przeglądanie zdjęć nawet w bardzo słoneczny, jasny dzień. Tak jak inne aparaty z serii Exilim, EX-Z1000 wyposażony jest również w procesor Anti Shake DSP, który zmniejsza rozmycie obrazu.

>>> Exilim EX-Z1000 może pochwalić się matrycą o rozdzielczości 10,1 megapiksele.



TRUST GM-2500

Strzelaj przez USB!

Złoty Złoty | 115 zł | www.trust.com

Joysticki to urządzenia peryferyjne, które chyba najbardziej ucierpiały w wyniku rewolucji komputerów osobistych – w czasach ośmio- i szesnastobitowców „dżoj” stały przy każdym komputerze, a dopiero PC-towe myszki (i system Windows) zmieniły ten stan rzeczy. Cały czas pojawiają się jednak gry, w których to właśnie joystick sprawdza się najlepiej (głównie symulatory lotu, choć nie tylko – np. Sensible Soccer 2006), a producenci sprzętu co roku wypuszczają na rynek lepsze od wcześniejszych modele. Trust Joystick GM-2500 ma dwanaście przycisków (ich przeznaczenie można oczywiście samodzielnie zdefiniować), ośmiokierunkowy grzybek oraz drążek, który można obracać wokół jego własnej osi. Podobnie jak jego óldschołowi poprzednicy joystick Trusta wyposażono także w cztery przysawki, dzięki którym mocno trzyma się podłoża, nawet w rękach najbardziej nerwowego gracza.

>>> Drążek Trusta GM-2500 można obracać wokół własnej osi.



C@LLER MT4203

Telefon do Skype'a

Media-Tech | 169,99 zł | www.media-tech.pl

C@LLER MT4203 to sprzęt z rodzaju tych rzadko spotykanych – to aparat telefoniczny służący do komunikacji Voice over IP. Jego jakość potwierdza oficjalny certyfikat Skype'a, najpopularniejszego na świecie serwisu służącego do rozmów przez Internet (czyli mówiąc w uproszczeniu, właśnie w systemie VoIP). Urządzenie podłącza się bezpośrednio do portu USB komputera. Słuchawka wyposażona jest w wyświetlacz LCD (podświetlany), na którym m.in. można przeglądać wizytówki użytkowników programu Skype. Z dodatkowych funkcji warto wymienić także automatyczną eliminację echa, redukcję szumów i pracę w pełnym duplexie, dzięki którym głos w słuchawce zawsze jest wyraźny. C@LLER MT4203 dostępny jest w dwóch wersjach kolorystycznych – bardziej młodzieżowej niebieskiej i klasycznej (bardziej poważnej) czarnej. Dla każdego coś... dzwoniącego.

>>> Ekran LCD pozwala w wygodny sposób wyświetlać wizytówki użytkowników Skype'a.



NIKON COOLPIX P3

Aparat z promocją

Nikon | 1749 zł | www.nikon.pl

Coolpix P3 to aparat cyfrowy klasy kompakt – ma matrycę wielkości 8 megapikseli, obiektyw o 3,5x zoomie (odpowiednik 36-126 mm) i duży ekran LCD o przekątnej 2,5". Z innych funkcji warto wymienić **optyczny system redukcji drgań VR** oraz czuły i dokładny 11-półowy system automatycznego ustawiania ostrości. Obsługę aparatu ułatwi na pewno to, że jego menu przygotowano w całości w języku polskim. Pewną ciekawostką stanowi fakt, że aparat wyposażony jest w technologię bezprzewodowego przekazywania zdjęć za pomocą wbudowanego modułu WiFi.

Na okoliczność wakacji firma Nikon przygotowała, wraz z biurami podróży Scan Holiday i TUI, promocję, w ramach której każdy, kto kupi aparat Nikon Coolpix P3 (promocją objętych jest także kilka innych modeli tej firmy), będzie mógł wybrać dowolną wycieczkę w cenie niższej o 100 złotych (trzeba przy tym wypisać specjalny kupon, zachować paragon itd.).

>>> Aparat wyposażono w technologię bezprzewodowego przesyłania zdjęć.



KONKURS

Zestawy gadżetów: pędzelki do czyszczenia ekranu LCD, koszulki i smycze
Matryca aparatu Coolpix P3 ma:
A. 8 mpix B. 3 mpix

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.NK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

INTENSO USB DRIVE

Aluminiowy pendrive

Intenso | 70 zł | www.intenso.de

Estetyczny i funkcjonalny pendrive firmy Intenso, znanej z produkcji wielokrotnie wyróżnianych płyt CD-R i DVD +R i -R, może się przydać każdemu, kto musi przynosić dane pomiędzy komputerami w szkole, pracy czy domu. Producent gwarantuje **bezproblemową współpracę przenośnych pamięci z systemami operacyjnymi Microsoft, Linux i Mac**. Wykorzystując one system Plug'n'Play i zapewniając transfery rzędu 10 MB/s przy odczycie i 5,5 MB/s przy zapisie. Niewielkie wymiary, niska waga, bardzo eleganckie wykończenie – czarne tworzywo i szczotkowane aluminium predisponują Intenso USB Drive do umieszczenia przy kluczach jako breloczka.



KONKURS

Intenso 5 szt USB Drive
512 MB

Obudowa wykonana jest...
A. ze szczotkowanego aluminium
B. z pucowanego aluminium

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.SD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

(Intenso)

PC | MAC | LINUX

Plug & Play

USB DRIVE 512 MB

(Intenso)

ICQ

SPEED-LINK SL-6693

Kierownica w skórze

Multimedia Vision | 189 zł | www.mmv.pl

Speed-Link SL-6693 2in1 Force Vibration Leather Wheel... uff. Co za nazwa! Warto sobie jednak położyć język mówiąc o tej kierownicy, bo to sprzęt wyjątkowy – przynajmniej pod jednym względem. Jej koło pokryte eleganckim skórzanym pokrowcem, który nadaje jej wyjątkowo elegancki wygląd – nawet kiedy grasz w Maluch Racera, możesz się poczuć jak za kółkiem mercedesa... **Speed-Link SL-6693 współpracuje z komputerami PC i konsolą PlayStation 2**, ma system Force Vibration (drż w rękach, inaczej mówiąc), a także analogowe pedały gazu i hamulca, czterokierunkowe przyciski kontrolne, osiem przycisków 'fire' i dwie manetki zmiany biegów. Sprzęt można zamocować do stołu lub wykorzystać „łopatki”, ułatwiające utrzymanie urządzenia na kolanach (pierwsza opcja jest zdecydowanie bardziej wygodna). Kąt obrotu kierownicy wynosi aż 250°.

>>> Kierownicę pokryto skórą, co sprawia wrażenie jazdy luksusowym samochodem.

KONKURS

Kierownica Speed-Link
SL-6693 2in1 Force Vibration
Leather Wheel
Kąt obrotu kierownicy wynosi:
A. 90 stopni B. 250 stopni

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.MV.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).



VAMPIRE HUNTER D: ŻĄDZA KRWI / KARAS

Dodaj sobie anime-uszu!

Vision | 29,90 zł (Vampire Hunter D), 39,90 zł (Karas) | www.vis.on.pl

Anime, japońską animację, można kochać lub... tylko lubić (o tych, którzy na wiecie oczy mangowych bohaterów reagują wysypką i prychnaniem, nie będziemy tutaj pisać...). Perfekcjonizm i kunszt animatorów z Kraju Kwitnącej Wiśni sprawia, że ich dzieła szybko stają się obiektem prawdziwego kultu, a pomysłami i ich realizacją potrafią zachwycić widza pod każdą szerokością geograficzną. Dwa tytuły, jakie na te wakacje wprowadziła firma Vision, to produkcje należące do ściszej czołówki gatunku. Pierwszy z nich to „Vampire Hunter D: Żądza krwi”, słynne dzieło scenarzysty i reżysera Yoshiaki Kawai i reżysera Yoshiaki Kawai – historia łowcy wampirów rozgrywająca się w odległej przyszłości, w świecie, w którym tylko nieliczne artefakty świadczą o dawnej potęgę ludzkiej cywilizacji. Trzyma w napięciu i wywołuje dreszcz! Drugi to „Karas” – najnowsza produkcja ekipy odpowiedzialnej za „Załogę G”! Atutem tego filmu jest bardzo pomysłowe połączenie animacji 2D i 3D, które dało niezwykle, bardzo spektakularne efekty. Uwaga – dla fanów przygotowano również edycje kolekcjonerskie obu filmów!



KONKURS
Odtwarzacz DVD
Panasonic + 10 zestawów
filmów anime na DVD
Vampire Hunter D walczy z:
A. kaczorami
B. wampirami!
Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164
według schematu CA-VS.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

HP PHOTO SMART R727

Kompaktowy HP

HP | 1049 zł | www.hp.pl

HP Photo Smart R727 to jeden z najlepszych aparatów cyfrowych w ofercie tej znanej firmy. Wyposażono go w matrycę o rozdzielczości 6 megapikseli, kolorowy wyświetlacz o przekątnej 6,4 cm, na którym dane widoczne są w zakresie 170 stopni. Obudowa aparatu ma grubość 23 milimetrów, dzięki czemu można go bez problemu nosić w kieszeni spodni. Wbudowany system HP Image Advice wskazuje na błędy wymagające skorygowania tak jak nadmierna ekspozycja. Funkcja Panorama Stitching umożliwia połączenie maksymalnie pięciu ujęć w jeden obraz i uzyskanie w ten sposób zdjęcia panoramicznego, które wygląda jak wykonane obiektywem szerokokątnym. W aparacie wbudowano funkcję automatycznego usuwania efektu czerwonych oczu (HP Automatic In-Camera Red-Eye Removal) i drukowania poszczególnych ujęć z sekwencji wideo (HP Video Prints). Urządzenie wyposażone jest w narzędzie HP Design Gallery, które zawiera zestaw efektów, takich jak 10 różnych ramek, 12 filtrów i cztery efekty kolorystyczne. Jest to po prostu idealne narzędzie dla amatora fotografii wakacyjnej i rodzinnej.



>>> Ekran o przekątnej 6,4 cm w znaczący sposób zwiększa komfort pracy.

KONKURS
Aparat Photosmart R727
Producentem aparatu
Photosmart R727 jest...
A. Hewlett-Packard
B. Harmony & Peace
Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164
według schematu CA-HP.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

EUROPLUS+ ANGIELSKI Z CAMBRIDGE
EXTRA EDITIONJęzyk nie musi
być obcy

YDP | 399 zł | www.englishon-line.com/pl

Nadeszły wakacje, czas dalekich podróży i znów... dopiero teraz przypominasz sobie, że miałeś poświęcić minione z mowę miesiące na naukę języka obcego? Zdarza się... Co robić? Jeśli język, który chciałeś poznać, to angielski, możesz sięgnąć po program Angielski z Cambridge (nazwa bierze się stąd, że metodologia nauki bazuje na doświadczeniach wydawnictwa Cambridge University Press) należący do najbardziej znanej rodzimej serii multimedialnych kursów EuroPlus+. **Pakiet ten obejmuje trzy poziomy zaawansowania** (Beginner, Pre-intermediate, Intermediate), a na każdym z nich oferuje kilka tysięcy interaktywnych ćwiczeń, nagrań, zdjęć, ilustracji, filmów wideo i animacji. Jak szacują twórcy, zawarty w nim materiał odpowiada mniej więcej 150 godzinom intensywnej nauki z lektorem – to oczywiście trudno sprawdzić, ale i tak daje wyobrażenie o bogactwie pomocy edukacyjnych zawartych na płycie z programem. Siła serii EuroPlus+ polega a tym, że poza kształceniem takich sprawności językowych, jak rozumienia ze słuchu czy pisanie, pomaga również w opanowaniu wymowy (działa tutaj specjalny moduł analizujący błędy popełniane przez „kursanta”).



KONKURS
Program EuroPlus+
Angielski z Cambridge
Extra Edition
Zawartość pakietu odpowiada...
A. 150 godzinom nauki z lektorem
B. 48 godzinom na siłowni
Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164
według schematu CA-YD.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

BOYNO PAD 2 GO

Zwiń sobie podkładkę

Boynq | 35 zł | www.boynq.pl

Jeśli często podróżujecie i gracie myszkami ustawionymi na bardzo wysoką rozdzielczość lub też potrzebujecie niezbyt wielkiej podkładki, Boinq Pad 2 Go może być tym, czego szukacie. To niespotykana konstrukcja podkładki pod myszkę, którą można rozwinąć ze specjalnej obudowy. Po wysunięciu otrzymujemy powierzchnię 20 x 20 cm, co wystarcza do pracy i zabawy. Wciśnięcie bocznego przycisku na obudowie powoduje jej automatyczne zwinienie. Futurystyczny wygląd, niebywała mobilność i odporność na uszkodzenia podczas transportowania to niewątpliwe zalety Pad 2 Go. Polecana jest także jako alternatywna powierzchnia dla myszki do notebooka.



KONKURS

5 szt. Pad 2 Go
Wymiary podkładki to:
A. 20 x 20 cm
B. 20 x 20 mm

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.0PX, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

>>> Wygląda jak
ekran do projektora,
ale w rzeczywistości to
rozwijana podkładka
pod myszkę...

GAMER MOUSE OPTICAL GM-4200

Zaufaj myszce

Trust | 199 zł | www.trust.com

Gamer Mouse GM-4200 to jedna z najnowszych propozycji firmy Trust dla graczy. Wbudowany sensor jest w stanie gracować z czułością do 1600 dpi. Rozdzielczość oczywiście można regulować wybierając wartości pomiędzy 800 a 1600 dpi za pomocą odpowiedniego przycisku. Gryzoń ma aż sześć przycisków, którym można przypisać w grach dowolne funkcje. Teflonowe ślizgacze pozwolą płynnie poruszać myszką niemal po każdej powierzchni, nie tylko po dedykowanych graczom podkładkach. Ergonomicznie wyprofilowana obudowa została pokryta antypoślizgową gumową powłoką, dzięki której nawet po kilku godzinach grania w upalny dzień użytkownik nadal będzie miał pełną kontrolę nad tym, co dzieje się na ekranie komputera. Całości dopełnia gładki i bardzo lekki przewód USB łączący gryzonie z pecetem.



KONKURS

Mysz Gamer
Mouse GM-4200
Maksymalna rozdzielczość
myszki GM-4200 to...
A. 1600 dpi B. 2006 dpi

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.TM.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

>>> Ergonomiczna
obudowa została
pokryta antypoślizgowym
tworzywem.

SPRZĘT SPORTOWY DUNLOP

Nie tylko na korty

Dunlop | 39 zł (puszka z czterema piłkami), 119 zł (plecak) | www.dunlopsport.pl

Firma Dunlop znana jest ze sprzętu sportowego dla tenisistów – jej raketami grają najlepsi profesjonaliści, a piłki stały się oficjalnymi piłkami kortów centralnych Roland Garros. Z produktów tej firmy korzystać mogą jednak nie tylko ci, którym słowo „rakietka” nie kojarzy się wcale z podbojem kosmosu. Dunlop ma w ofercie także plecaki, które co prawda są używane przez sportowców (te z kolekcji M-Fil m.in. przez Mistrzów Polski Annę Korzeniak i Dawida Olejniczaka), ale z ich jakości i funkcjonalności skorzystać mogą wszyscy. Także ty – jeśli weźmiesz udział w naszym konkursie...

>>> Takie plecaki
zobaczyć można na
plecach Mistrzów Polski!



KONKURS

2 plecaki Dunlop
i 3 puszki piłek do tenisa
Korty Roland Garros znajdują
się...

A. we Francji B. w Hiszpanii
Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164
według schematu CA.DN.X, gdzie X to
prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

Dla wszystkich, którzy złożą mailowe zamówienie na minimum 50 zł fra adres biuro@inmsport.com.pl, specjalny upominek od firmy: breloczek w kształcie piłki tenisowej.

Akcja ważna do końca lipca 2006 roku

Uwaga! W temacie maila proszę wpisać: „promocja CD-Action”.
Udział w promocji oznacza zgodę na przesyłanie materiałów promocyjno-reklamowych pod wskazany adres mailowy.
Lista produktów dostępna na stronach: www.dunlopsport.pl,
www.inmsport.com.pl

DUNLOP
SPORT

FREECOM TOUGHDRIVE XXS

6 GB twardziela

Freecom | 605 zł | www.freecom.pl

ToughDrive XXS jest w stanie pomieścić 6 GB danych, a gdy porównamy jego cenę do pamięci USB o podobnej pojemności, wydaje się dla niej korzystną alternatywą cenową. ToughDrive XXS zajmuje tylko trochę więcej miejsca niż pudełko zapalek, a jego waga wynosi zaledwie 55 gramów bez większych problemów mieści się w kieszeni. Urządzenie jest nie tylko odporne na wstrząsy, ale jako jeden z niewielu dysków na świecie może przetrwać upadek z 2 metrów na twarde podłoże (beton, posadzka). ToughDrive XXS jest wyposażony w wygodnie wysuwany i zintegrowany z obudową przewód USB 2.0, dzięki czemu jego użytkowanie nikomu nie powinno sprawić kłopotu. Urządzenie jest w 100% zasilane z portu USB, który jest też wykorzystywany do przepływu danych – nie ma konieczności podłączania do niego zasilacza.

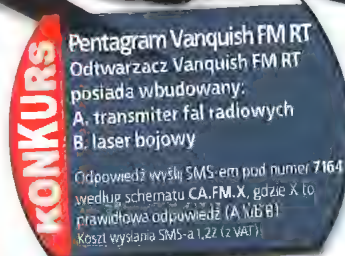


PENTAGRAM VANQUISH FM RT

MP3 w każdym radiu

MMV | 219 zł (256 MB) | www.mmv.pl

Pentagram Vanquish FM RT to odtwarzacz MP3 z wbudowanym transmitters fal radiowych. Ten ostatni pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88 MHz do 90 MHz z regulacją co 0,1 MHz. Transmitter FM pozwala na odbiór nadawanej muzyki zarówno na domowym, jak i samochodowym sprzęcie audio, dzięki czemu eliminowane są wszelkie przewody, a przesyłany dźwięk charakteryzuje się bardzo dobrymi parametrami, ograniczonymi jedynie jakością plików źródłowych. Urządzenie obsługuje formaty MP3, WAV i WMA. Dane prezentowane na OLED-owym wyświetlaczu są czytelne i estetyczne. Całości dopełnia equalizer oraz możliwość nagrywania audycji radiowych oraz dźwięków przez wbudowany mikrofon (funkcja dyktafonu). Odtwarzacz dostępny jest w czterech wariantach pojemności pamięci: od 128 MB do 1 GB.

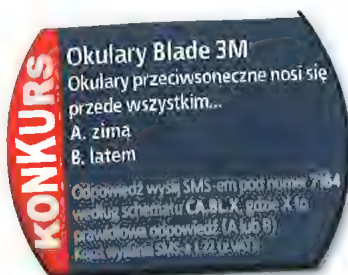


UVEX BLADE

Sportowa optyka

Larix | 129 zł | www.uvex.com.pl

Graczom słońce w oczy świeci... Ale można temu zaradzić. Uvex Blade to nowoczesne okulary przeciw-słoneczne zapewniające ochronę przez szkodliwym promieniowaniem UV, stworzone z wykorzystaniem najnowszych technologii. Szkła wykonane są w standardzie UVEX Lite Mirror, dzięki czemu zatrzymują promienie UVA, UVB, UVC oraz IR. Ponadto mają właściwości antystatyczne, zapewniając idealny kontrast widzenia. No i ta sportowa stylizacja...



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Skejci w LA!

CD Projekt | 99,90 zł | www.gram.pl

Gier z Tonym Hawkem nie trzeba przedstawiać – to przecież najlepsze „wirtualne deskorolki” dostępne na PC. Nowa część tej serii, American Wasteland, dodaje do mechanizmów rozgrywki znanych z wcześniejszych części sporą nowość – możliwość swobodnego przemieszczania się po Los Angeles. Dzięki temu gra zasługuje na przydomek **Grand Theft Auto z deskorolką** – całe LA staje się w niej jednym wielkim skate parkiem. THAW nie ogranicza się zresztą jedynie do deskorolki – w grze można jeździć również na BMX-ie, wykonując przy tym równie efektowne akrobacje i triki. A wszystko to przy dźwiękach świetnie dobranej muzyki – eklektycznej mieszanki punka i hip-hopu.



EVER E-500

Ładowanie akumulatorów

Ever | 119 zł | www.ever.com.pl

EVER E-500 jest niezwykle szybką ładowarką do akumulatorów NIMH typu AA i AAA. Dystrybuowana jest wraz z kompletem czterech akumulatorów AA o pojemności 2300 mAh każdy. Urządzenie jest w stanie naładować ogniwa w bardzo krótkim czasie (ok. godziny) – a zależy to głównie od ich pojemności. Warto podkreślić, że do zestawu dołączano zasilacz sieciowy, przejściówkę pozwalającą pobierać napięcie z gniazda zapalniczk samochodowej, jak również portu USB komputera. Czerokanałowy kontroler procesorowy zezwala na ładowanie tak jednego, jak i dwóch, trzech lub czterech ogniw naraz, z których każde może być inne. Układ elektroniczny zabezpiecza akumulatory przed przegrzaniem się, przeładowaniem czy zmianą polaryzacji – ich odwrotnym podłączeniem, a także pozwala wykryć uszkodzone ogniwa. Wyświetlacz ciekłokrystaliczny prezentuje poziom naładowania poszczególnych akumulatorów.



>>> Do zestawu dołączono przejściówkę USB i do gniazda samochodowej zapalniczki.

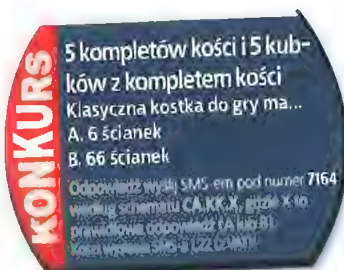
KOSTKI Q-WORKSHOP

Kości zostaną rzucone

Q-Workshop | 29 zł (komplet kości 7 szt.), 39 zł (kubki) | www.Q-workshop.pl

Gry RPG to nie tylko Baldur's Gate i Dungeon Siege – prawdziwe role-playing to papierowe systemy zasad, na bazie których grupki fascynatów wymyślają i przeżywają w swojej wyobraźni najbardziej szalone, fantastyczne przygody. Każdy, kto grał w tę odmianę RPG, wie, jak ważną rolę pełnią w niej kostki – to od ich rzutu zależy nieraz życie lub śmierć bohatera. A jeśli są takie ważne, warto, by były również wyjątkowe – jak te sprzedawane przez firmę Q-Workshop. Oferuje ona kostki w ponad 1500 misternych, klimatycznych wzorach – my pokazujemy trzy wybrane zestawy, które można wygrać w naszym konkursie. Szczęście sprzyja, a tym, którzy próbują...

>>> W internetowym sklepie firmy Q-Workshop znaleźć można ponad 1500 wzorów kości!



FINAL FANTASY: ADVENT CHILDREN

Fantazja z komputera

Imperial | 69 zł | www.imperial.com.pl

Wydarzenie! Wreszcie w Polsce, wreszcie na DVD premiera filmu „Final Fantasy: Advent Children” – spektakularnej, pełnometrażowej animacji komputerowej, kontynuującej wątki rozpoczęte w kultowej grze RPG Final Fantasy VII. Gra i film mają tego samego bohatera – Clouda, chłopaka z zadziorną czupryną, który w Advent Children musi rozwikłać zagadkę tajemniczej, rozprzestrzeniającej się w błyskawicznym tempie choroby, która zagraża wszystkim formom życia na planecie. Zaczyna się dobrze, prawda? A to, co dzieje się później, trzeba już zobaczyć samemu...



KONKURS
10 filmów Final Fantasy na DVD
Bohaterem filmu Advent Children jest...
A. Cloud B. Rain
Odpowiedz wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.FF.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT).

>>> W filmie Advent Children powracają postacie z gry Final Fantasy VII

FREECOM HARDDRIVE 80 GB

Biurkowy dysk twardy

Freecom | 333 zł | www.freecom.pl

HardDrive to najnowszy twardy dysk firmy Freecom, który współpracuje z komputerami PC oraz MAC. Jest jednym z pierwszych zewnętrznych dysków twardych dostępnych w stylowej aluminiowej obudowie z wyświetlaczem LED. W niej znajdziemy wysokiej jakości 3,5" dysk twardy o pojemności 80 GB (dostępne są również wersje 160 GB oraz 250 GB). Ciekawostką jest fakt, że obudowa nie ma wentylatora, co wpływa na kulturę pracy urządzenia – jest cichsze, ciepło zaś odprowadzane jest przez obudowę. Na dysku zainstalowano oprogramowanie Freecom Media Suite, umożliwiające szyfrowanie danych (z 256-bitowym kluczem) oraz ich synchronizację poprzez wykorzystanie funkcji tworzenia kopii zapasowych. Jeśli musisz przenosić spore ilości danych pomiędzy komputerem lub nie chciałbyś, by dostęp do „tajnych” zasobów miał ktoś niepożądany, Freecom HardDrive 80 GB może być ciekawą propozycją.



KONKURS
Freecom HardDrive 80 GB
Czy opisany napęd umożliwia szyfrowanie danych?
A. nie B. tak

Twarde dyski Freecom dostępne są w rozmiarach 80 GB, 160 GB oraz 250 GB.

Odpowiedz wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.HD.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT).

MANTA TV LCD 701

Zabierz TV w podróż

Manta | 499 zł | www.manta.com.pl

Manta TV LCD 701 to przenośny telewizor LCD o przekątnej ekranu wynoszącej siedem cali. Wbudowany tuner wraz z teleskopową anteną całkiem dobrze radzi sobie z wychwytywaniem sygnałów naziemnej telewizji. Gdy jednak moc sygnału jest niewystarczająca, nic nie stoi na przeszkodzie, by do telewizora podłączyć zewnętrzną antenę. Dodatkowo urządzenie ma dwa wejścia na sygnały z innych urządzeń, takich jak kamera lub odtwarzacz DVD. W urządzeniu wbudowano także kalendarz oraz timer. Wszystkimi funkcjami można sterować za pomocą klawiszy na obudowie, jak również poprzez bezprzewodowego pilota. W komplecie znajdziemy – prócz zasilacza sieciowego – także samochodowy, odpowiednią podstawkę do montażu w pojeździe, słuchawki stereofoniczne oraz przewoody audio-video.

>>> Ekran LCD o przekątnej 7 cali zwiększa przyjemność z oglądania takich widoków...

KONKURS
Manta TV 701 LCD
Czy w urządzeniu Manta TV 701 LCD wbudowany jest timer?
A. nie B. tak
Odpowiedz wyslij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.TV.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT).



LOGITECH G25

Stal i skóra

Logitech | 1199 zł | www.logitech.pl

Logitech przedstawił najbardziej zaawansowaną wśród dostępnych w sprzedaży kierownicę o symbolu G25. Urządzenie sprawia, że wrażenia z prawdziwego toru wyścigowego stają się dostępne dla każdego domowego gracza. Kierownica Logitech, należąca do rodziny urządzeń peryferyjnych dla graczy z serii G, oferuje szereg unikalnych rozwiązań, jak osobny moduł zmiany biegów o sześciu przełożeniach, dodatkowy pedał sprzęgła, dwa silniki o wysokiej wartości momentu obrotowego (które odpowiadają za efekty siłowego sprzężenia zwrotnego – force feedback) oraz 11-calową kierownicę o kącie obrotu 900 stopni. Kierownicę, przekładnię i pedały wykonano z doskonałej jakości materiałów – nierdzewnej stali i skóry. Logitech, który w ofercie ma już kierownice wyposażone w mechanizm force feedback, w G25 wprowadził pierwszy na rynku, dwusilnikowy mechanizm siłowego sprzężenia zwrotnego, umożliwiając silniejsze i dokładniejsze odwzorowanie reakcji samochodu. Kierownicę wyposażono także w 12 programowalnych przycisków – cztery umieszczono na kierownicy, osiem (wraz z manipulatorem kierunkowym) na dźwigni.

>>> Kierownicę, przekładnię i pedały wykonano z nierdzewnej stali i skóry...



KONKURS

Kierownica Logitech G25
Maksymalny obrot kierownicy to...

A. 36,6 stopnia
B. 900 stopni

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA LG X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

BOYNOQ NOTONE

Telefon VoIP i głośnik PC w jednym

Boynq | 150 zł | www.boynq.pl

Boynq Notone jest bardzo nietypową hybrydą łączącą w jednej obudowie monofoniczny głośnik szerokopasmowy o mocy RMS wynoszącej 3 W i słuchawkę telefonu. Całość podłącza się do komputera poprzez port USB 2.0, z którego jest on także zasilany. Rozmowy internetowe można prowadzić za pomocą wspomnianej przewodowej słuchawki lub z wykorzystaniem głośnika – działa on wtedy jak telefon głośnomówiący. W urządzeniu znalazł się dodatkowy port USB, do którego możemy podłączać inne urządzenia, takie jak drukarkę, aparaty fotograficzne, czytniki kart pamięci, pen drive, odtwarzacze MP3 lub dowolne inne. Estetyczne wykonanie oraz niezbyt wygórowana cena sprawiają, że Boinq Notone może być bardzo kuszącą propozycją w dobie telefonii internetowej.



KONKURS

3 telefony Notone
Telefony Notone podłącza się do komputera przez...

A. port USB 2.0
B. mini-jacka

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA BNX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Prawdziwa legenda

CD Projekt | 99,90 zł | www.gram.pl

O tej grze pisaliśmy już tyle, że właściwie wszystko, co napiszemy tutaj, będzie powtórką z rozrywki. Taką powtórkę warto jednak przeprowadzić, by jeszcze raz przypomnieć, jak dobrą grą są nowi „hirołsi”. Rosyjscy programiści ze studia Nival otrzymali pełne wsparcie ze strony Ubisoftu, a w zamian odwzajemnili się fantastyczną produkcją, która w nowej, milej dla oka oprawie graficznej prezentuje to, co w serii zawsze było najlepsze. Wszystkie mechanizmy rozgrywki dopieszczone są do perfekcji, każda jednostka jest znakomicie wyważona, a uruchomienie tej gry w piętkowy wiecór może skończyć się tym, że wyłączysz ją dopiero w poniedziałkowy poranek. Choć gra ukazała się ledwie kilka tygodni temu, już dziś możemy być pewni – to klasyk!



>>> W tym niepozornym pudełku mieści się kilkadziesiąt godzin ogromnej grywalności!



KONKURS

10 zestawów: koszulka i płyta z muzyką HoM&M V oraz koszulka gram.pl
HOMM V przygotowali programiści z...

A. Polski
B. Rosji

Odpowiedz wysyłając SMS-em pod numer 7164 według schematu CA CRX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (z VAT).

SPRZĘT SPORTOWY REEBOK

RBK na lato

Reebok | 99 zł (t-shirt), 189 zł (plecak), 59 zł (czapka) | www.rbk.com.pl

Lato ma swoje prawa – obowiązującym strojem stają się czapki z daszkiem i t-shirty, a podstawowym „środkiem” do przenoszenia rzeczy jest... środek plecaka firmy Reebok. Najlepiej, by poza dużą, główną komorą miał również mnóstwo małych kieszonek, w których można by ukryć odtwarzacz MP3, komórkę i inne potrzebne gadzety. Jeśli t-shirty, to sygnowane przez mistrza deskorolki Steviego Williamsa, z charakterystycznym logo RBK. A czapka? Najważniejsze, by z przodu miała daszek, który chroni przed zbyt natarciowymi słonecznymi promieniami.

KONKURS

3 plecaki Urban Camouflage Military Backpack

Jak nazywa się kampania Reeboka z udziałem takich gwiazd jak 50 Cent, Nelly czy Stevie Williams...

A. I Am What I Am

B. Pump Romulus

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7194 według schematu CA.RBK.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (+18%)

BENQ FP93GX

Za 2 milisekundy kolejny obraz!

BenQ | 1319 zł | www.benq.pl

Firma BenQ wspólnie z AU Optonic wprowadziła na polski rynek nowy model – FP93GX – monitora LCD z czasem reakcji matrycy obniżonym do 2 ms. Wartość tę uzyskano dzięki podwyższeniu parametrów ciekłych kryształów i optymalizacji elektroniki. Urządzenie oferuje wysoki kontrast 700:1 i jasność 300 cd/m². Jest wyposażone w podwójne gniazdo wejścia, analogowe złącze D-Sub oraz cyfrowe DVI, które gwarantuje bezstratne przesyłanie sygnału z komputera do monitora. BenQ FP93GX jest dobrą propozycją dla wielbicieli dynamicznej grafiki, filmów akcji i szybkich gier. Monitor objęty jest gwarancją 36 miesięcy w systemie door to door.



KONKURS

4 klawiatury bezprzewodowe BenQ X730
Czas reakcji matrycy opisywanego monitora wynosi:

A. 2 ms B. 22 ms

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.BQ.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (+18%)

>>> Monitor wyposażony jest w cyfrowe złącze DVI.

WD PASSPORT 120 GB

Paszport do danych

WD | 798 zł | www.westerndigital.com

WD Passport to zewnętrzny dysk twardy, który wykorzystuje port USB zarówno do wymiany danych, jak i zasilania. Dzięki temu nadaje się do pracy w każdych, nawet najbardziej ekstremalnych (czy też wakacyjnych) warunkach. 120 GB pojemności pozwala – w przybliżeniu – na zapisanie ponad 50 godzin filmów w jakości DVD, ponad 30 000 plików MP3 czy równie dużej liczby fotografii. Dostępne są również pojemności 40, 60, 80 i 100 GB.

Sercem dysku WD Passport jest 2,5-calowy napęd WD Scorpio zabezpieczony przed uszkodzeniami fizycznymi metalową obudową z antypoślizgowym podkładem. Dodatkowo bezpieczeństwo danych wspierane jest przez technologię Data Lifeguard™, opatentowaną przez WD. Klasę tych dysków potwierdza szereg otrzymanych przez nie nagród – w tym wyróżnienie od największego w USA dziennika „USA Today”.

KONKURS

WD Passport 40 GB
Dyski Passport zostały wyróżnione przez...

A. dziennik USA Today

B. stowarzyszenie ALFA

Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.PA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).

Koszt wysłania SMS-a 1,22 zł (+18%)



ASUS EAX1600XT SILEXTREME NT/TVD/ 256M

Extremalnie cichy

ASUS | 1599 zł | pl.asus.com

Karta graficzna EAX1600XT SILEXTREME NT/TVD/256M została wyposażona w najbardziej zaawansowane technologie opracowane przez inżynierów firmy ASUS oraz w procesor graficzny ATI® Radeon™ X1600XT. Dzięki połączeniu wielopotokowej architektury i przepustowości magistrali PCI express łączy ona wysoką wydajność oraz znakomitą jakość obrazu przy zachowaniu atrakcyjnej ceny. Dodatkowo ASUS EAX1600XT SILEXTREME NT/TVD/ 256M został wyposażony w wiele zaawansowanych rozwiązań, takich jak ASUS Splendid, GameLive Show, GameReplay i GameFace Messenger. ASUS EAX1600XT SILEXTREME NT/TVD/ 256M jest produktem, który powinien zadowolić niejednego entuzjastę gier komputerowych. **Dodatkową zaletą karty jest bezgłośny system chłodzenia.** Składa się on z dwóch miedzianych ciepłowodów oraz sporego radiatora. **Mimo braku wentylatora karta działa sprawnie nawet po wielu godzinach gry.**



KONKURS
1600 XT SILEXTREME
 Czy opisywana karta oparta jest o układ Radeon X1600XT?
 A. nie
 B. tak
 Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.XTX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
 Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

BOYNG VASE

Dźwięk z lampy?

Boynq | 100 zł | www.boynq.pl

Boynq Vase jest niezwykle nietypowym głośnikiem komputerowym, który zapewnia – według producenta – dźwięk przestrzenny (surround). **Ciekawostką jest zastosowanie technologii Audiolens,** dzięki której dźwięk generowany z szerokopasmowego głośnika o mocy 3 W oraz wysokotonowego o mocy 0,5 tworzy efekt czystego dźwięku przestrzennego. Regulacji głośności oraz tonów niskich i wysokich dokonuje się obracając pierścienie umieszczone na obudowie. Całość podłączana jest do komputera poprzez złącze USB i nie wymaga dodatkowego zasilania i sterowników.



KONKURS
3 głośniki Vase
 Głośniki Vase podłącza się do komputera przez złącze...
 A. USB
 B. BMW
 Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.GVX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
 Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

>>> Regulację głośności umożliwia pierścień umieszczony na obudowie.

OLYMPUS μ 720 SW

Wodoodporny do 3 metrów

Olympus | 1599 zł | www.olympus.pl

Aparat Olympus μ 720 SW jest wodoodporny przy zanurzeniu na głębokość do 3 m i odporny na upadek z wysokości do 1,5 m. Cechy te sprawiają, że model ten można zabrać ze sobą naprawdę wszędzie, co otwiera całkiem nową gamę fotograficznych możliwości. Oczywiście aparat przekonuje do siebie również poprzez dobrą jakość uzyskiwanego obrazu. 7,1-milionowa rozdzielczość matrycy zapewnia wyraźne odwzorowanie na zdjęciu drobnych detali, natomiast technologia BrightCapture sprawia, że radzi sobie nawet w słabszych warunkach oświetlenia. Stylowy metalowy korpus aparatu dostępny jest w trzech wersjach kolorystycznych: różowej, błękitnej oraz srebrnej. Model wyposażono w jasny obiektyw o 3-krotnym zoomie optycznym. Rezultaty można wygodnie kadrować i przeglądać na dużym 6,4 cm ekranie LCD.



KONKURS
Olympus μ 720 SW
 Aparat μ 720 SW sprzedawany jest m.in. w kolorze:
 A. błękitnym
 B. zielonkawo-żółtawym
 Odpowiedź wyślij SMS-em pod numer 7164 według schematu CA.OBX, gdzie X to prawidłowa odpowiedź (A lub B).
 Koszt wysłania SMS-a 1,22 (z VAT)

>>> Konstrukcja obudowy zapewnia aparatowi zwiększoną odporność na upadki



SUPERMAN

P O W R Ó T

WARNER BROS. PICTURES PRESENTS
A JAMIE PETERSON PRODUCTION A FILM BY JAMES MANKIN
"SUPERMAN RETURNS" STARRING DECAUN REA
CHRIS KRAMER JAMES MANKIN FRANK LANGELLA FOR HARRY SAINT PANCER PUSY KEA PENA SAM WORTHINGTON AND OTHERS
JOHN CHAPMAN LEE THOMAS FULL SCOTT MCKINNEY PRODUCED BY JAMIE PETERSON DIRECTED BY JAMES MANKIN
"SUPERMAN RETURNS" A FILM BY JAMES MANKIN
www.supermanpowr.pl

EVER
SYSTEMY ZASILANIA

GRAMY DŁUŻEJ...



- Sterowanie parametrami ładowania przez mikroprocesor
- Możliwość ładowania pojedynczych akumulatorów o różnej pojemności i różnym stopniu rozładowania
- Automatyczne zakończenie procesu ładowania i zabezpieczenie niskim prądem przed rozładowaniem
- Cyfrowy wskaźnik poziomu naładowania każdego akumulatora
- Automatyczna kontrola chłodzenia wiatraczkiem chroniąca akumulatory przed uszkodzeniem przy ultraszybkim ładowaniu
- Oszczędność nawet do 15.000 zł, kupując zamiast baterii alk. akumulatory EVER na 1000 ładowań

www.ever.com.pl

SIEĆ SPRZEDAŻY Vobis, Komputronik, Mediaexpert, Terg, Yamo

EVER JESTEŚMY NAŁADOWANI!
SYSTEMY ZASILANIA

WYKONANIE PRACY
DŁUGOŚĆ
KAWAŁÓW
KAWAŁÓW
KAWAŁÓW
KAWAŁÓW
KAWAŁÓW

08/2006

Zen V Plus

Firma Creative wprowadziła do oferty nowy odtwarzacz multimedialny – Creative Zen V Plus, łączący małe wymiary, ciekawe wzornictwo i dużą pojemność z możliwością odtwarzania muzyki, filmów, przeglądania zdjęć i słuchania radia UKF. Wygodny mieszczący się w dłoni odtwarzacz dostępny jest w trzech wersjach różniących się pojemnością pamięci flash – 1 GB, 2 GB i 4 GB. Ma również radio UKF z możliwością zapamiętania 32 stacji i nowoczesny, 1,5-calowy, kolorowy wyświetlacz OLED.



Combimouse

Combimouse to karko-, a konkretnie nadgarstkołomna konstrukcja, która ma ponoć zapewnić dużo większy komfort pracy niż standardowy zestaw klawiatura + myszka. Prawa część klawiatury została „oderwana” i wzbogacona o przesunięte do środka klawisze bloku numerycznego

oraz połączona z myszką. Wydaje mi się, że musiałbym się do takiego rozwiązania długo przyzwyczajać, choć producent twierdzi, że komfort jest na tyle wysoki, że przestawienie się następuje bardzo szybko. Może kiedyś dane nam będzie się o tym przekonać.



Mała kamera na wakacje

Na polskim rynku dostępna jest już miniaturowa kamera cyfrowa SANYO VPC-HD1, umożliwiająca rejestrację sekwencji wideo (MPEG-4) w rozdzielczości HD (1280 x 720), dźwięk rejestrowany jest w formacie 16-bit stereo. Wyposażona jest w 10x zoom optyczny i może rejestrować nieruchome zdjęcia w rozdzielczości 5 Mpix. Na 2 GB karcie pamięci SD mieści się 42 min filmu w rozdzielczości HD. Kamera ma wymiary 80 x 119 x 36 mm i waży 235 g z kartą pamięci i akumulatorem Li-ion. Sugerowana cena detaliczna to 2990 zł, a gwarancja wynosi 36 miesięcy. Na tegorocznych targach Consumer Electronic Show kamera wyróżniona została tytułem „Innovation Award 2006”.

G-Trotter

G-Trotter MT1026 to nowa mysz wyposażona w precyzyjny sensor laserowy o rozdzielczości 1600 cpi. Dodatkową zaletą gryzonia jest pięć przycisków. Pracę usprawnia również kulka spełniająca funkcję rolki przewijania oraz umieszczone na gryzoniu dwa dodatkowe, dowolnie programowalne przyciski. Z racji swych niewielkich rozmiarów myszki G-Trotter zalecane są dla użytkowników komputerów przenośnych, choć oczywiście nie tylko. Uniwersalny, ergonomiczny kształt sprawia, że urządzenia pasują do dłoni zarówno użytkowników prawor-, jak i leworęcznych.

www.mouse-land.pl



Tanie nagrywanie

Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco. Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco.



Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco. Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco.

Butler

Czyli bezprzewodowy telefon DECT z obsługą VoIP i funkcją Skype Chat – TOPCOM Butler 4872 USB VoIP. Aparat jest wyposażony w 1,4-calowy ekran wyświetlający ponad 4 tys. kolorów i pozwala na prowadzenie chatów bez potrzeby używania komputera PC. Użytkownik błyskawicznie może sprawdzić, kto znajduje się na danym kanale, a także, kto ze znajomych z listy kontaktów Skype jest on-line. Urządzenie działa 11 godzin bez konieczności ładowania akumulatora i daje możliwość równoczesnego korzystania z połączeń

głosowych, poprzez sieć stacjonarną, a także chatowanie w systemie Skype lub MSN, Net2Phone, SIPPhone, Google Talk. Dzięki nowemu Butlerowi możliwe są połączenia Skype In i Skype Out. Obsługuje on także funkcje poczty głosowej. Stacja bazowa wyposażona jest w port USB do telefonii internetowej oraz port PSTN do połączeń konwencjonalnych. Do stacji bazowej można podłączyć do 5 słuchawek. Sugerowana cena detaliczna TOPCOM Butler 4872 wynosi 349 zł.

www.topcom.pl



Biała arabeska

Nowy telefon Samsunga oferuje funkcjonalność i styl wsmukłej, składanej obudowie ozdobionej wzorami spotykanymi w zabytkach kultury arabskiej. Po otwarciu telefonu ukazuje się przyjazny dla użytkownika interfejs oraz duże, wygodne w obsłudze klawisze zapewniające łatwe pisanie wiadomości i obsługę połączeń. Przy wymiarach 85 x 43,5 x 19,8 mm telefon waży 77 g i pozwala maksymalnie na 3 godziny rozmów oraz 200 godzin oczekiwania.

www.samsung.pl



Ultimum od Sapphire

Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco. Wideo, muzyka, zdjęcia – wszystko to można nagrywać taniej niż kiedyś. Dzięki nowym technologiom, koszt nagrywania spadł znacząco.



Jabra wprowadza na polski rynek nową bezprzewodową słuchawkę do telefonów komórkowych – BT160. Urządzenie charakteryzuje się możliwością wymiany zewnętrznego panelu spośród wielu dostarczonych w zestawie. Jabra jednak poszła jeszcze o krok dalej i dała swoim klientom możliwość zaprojektowania własnej słuchawki na jej stronie WWW. Sugerowana cena urządzenia to 179 zł.

Satelitarny notebook

Toshiba wprowadziła do swojej oferty wydajny notebook przeznaczony dla entuzjastów gier i multimedów, pragnących cieszyć się najwyższej jakości grafiką w przenośnym komputerze. Model Satellite P100 wyposażony w 17-calowy ekran Toshiba TruBrite jest jednym z pierwszych notebooków z nowym procesorem graficznym NVIDIA GeForce Go 7900 GS, wyposażonym w 256 lub 512 MB pamięci graficznej i zapewniającym najwyższą jakość grafiki w najnowszych grach 3D i programach multimedialnych. Ponadto system wyposażono w wyjście DVI-D umożliwiające podłączenie do odbiornika HDTV lub zewnętrznego monitora. Notebook wyposażono w dwurdzeniowy procesor Intel Core Duo, szybki dysk twardy Serial ATA, 4 GB pamięci DDR2 pracującej w trybie Dual Channel oraz napęd DVD-Supremulti. Model Toshiba Satellite P100 dostępny jest na rynku polskim w cenie od 4750 zł.

www.toshiba.pl



🐘 To jest fotel!

UltimateGameChair to foteł, który w domu chciałby mieć niejednego zapalenia elektronicznej rozrywki. Pokryty skórą, wygodny, ze specjalnie wyprofilowaną

poduszką, a także z wbudowanymi głośnikami efektownymi (tylne w zestawach 5.1) oraz manetkami przytłoczonymi do podłokietników w taki sposób, by używało się ich efektywnie oraz przy jak najmniejszym zmęczeniu ramion. Są także inne wersje, mniej ekskluzywne, za to wyposażone w wiele wibrujących elementów wzbogacających doznania podczas zabawy.

.. Ping pong szok

Koncern China Electronics zaprezentował zegarek z telefonem komórkowym o nazwie GSM F88 Watch, który został zaprojektowany specjalnie dla



najlepszego chińskiego gracza w tenisie stołowym. Urządzenie trafiło już do sprzedaży w cenie około 1111 USD. Nietypowy zegarek F88 wyposażony został w mikrofon i głośnik oraz niewielki ekran wykonany w technologii CSTN (26 tys. kolorów). Ponadto urządzenie ma 3-megapikselowy aparat cyfrowy oraz klawiaturę numeryczną umieszczoną na bransolecie. Komórkowy zegarek waży 100 g i ma wymiary 38,3 x 76,7 x 17 cm.

cd-r dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California.
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. products in Europe.

4.7GB

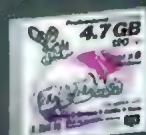


Wypali! Na pewno!

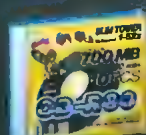
DVD-R×8



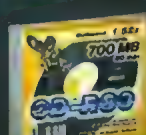
DVD+R x8



Slim Tower



Slim Case
1 PCS



CB-R Hawk Specyfikacja:

Pojemność: 700 Mb +0,1 ♦ Czas nagrywania: 80 min
Średnica dysku: 120 mm +0,1 ♦ Średnica otworu: 15 mm ♦ Grubość: 1,2 mm
Średnica powierzchni nagrywania: 34,7 mm - 116 mm ♦ Materiał nośnika:
poliwęglan ♦ Warstwa lakier. halocyjanina ♦ Warstwa odblaskowa: srebro
Węglan ♦ Warstwa ochronna: lakier poczynający prom. UV ♦ Procent odbicia: +63%

DVD+R & DVD-R Hawk Specyfikacja:

[illegible]

Dyskietki
10 PCS

Cake
25 CD-R



Cake
10 CD-R



DVD-R
w kopercie



DVD+R
w kopercie



CD-R
w kopercie

**Szukaj w sklepach
na terenie całego kraju!**

Delatczna sprzedaż wysyłkowa
www.uttma.pl tel +48 22 654 60 43
e-mail adam@u.tma.pl

www.tomsolf.pl tel 0601 28 23 63
+48 22 636 90 24, +48 22 831 84 10
00-153 Warszawa, ul. Noworok 10 62
e-mail: tomsolf@tomsolf.com.pl

Wylączna dystrybucja na rynku polskim
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
03-876 Warszawa, ul. Matuszewska 14 bud. 4
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60
e-mail: kontakt@manta.com.pl, www.manta.com.pl

SPIS RZECZY

- **Gadżet Wakacje 2006**
Prezentujemy 50 gadżetów dobrych na letnie miesiące i... nie tylko – a większość z nich można wygrać! Eldorado łowców nagród na s. 113-128.
- **Newsy**
Wakacyjna dawka newsów sprzętowych. Kompania: krok w tył! Marsz na s. 130-131.
- **Z GPS-em na wakacje**
Po co się męczyć z tradycyjną mapą? GPS zaprowadzi cię gdzie chcesz bez większych problemów. O tym, jak korzystać z tej technologii, piszemy na s. 132-135.
- **Testy**
Zręczamy się nad kartami graficznymi, katujemy uszy basami ze słuchawek i dręczymy gryzonie czyli myszkę. Laboratorium sprzętowe CD-Action otwiera podwoje na s. 136-140.

Z GPS-em na wycieczkę

GPS – urządzenie dla kierowcy, rowerzysty, żeglarza i podróżnika!

W dawnych czasach podróżnicy wybierając się w drogę kierowali się punktami orientacyjnymi i gwiazdami. Potem wymyślono kompas, busolę, sekstans, wyrysowano mapy. Królowie i kupcy gotowi byli zapłacić krocie za zwoje pozwalające bezpiecznie i szybko dotrzeć do celu. Później nastała era map wykonywanych za pomocą zdjęć lotniczych i w końcu satelitarnych. Kolejnym etapem było umieszczenie przez Departament Obrony USA 24 satelitów krążą-

cych wokół Ziemi na wysokości około 20 000 kilometrów.

Każdy z satelitów (nie wszystkie są aktywne – muszą być jakieś zapasowe) wysyła sygnały w kierunku Ziemi. Odbiornik po zsynchronizowaniu swojego zegara z danymi z systemu odbiera sygnały z przynajmniej 3 satelitów i oblicza opóźnienia sygnałów od każdego z nich. Po analizie podaje przybliżone współrzędne, a jeśli widoczne są co najmniej 4 satelity – także jego wysokość.

Dzięki temu, że Amerykanie od pewnego już czasu nie zakłócają sygnału, obecne zwykłe cywilne systemy są w stanie określić pozycję ze średnią dokładnością około 15, a w sprzyjających warunkach nawet 4 metrów. (Specjalne – i odpowiednio drogie – odbiorniki uzyskują dokładność nawet w granicach 1-3 metrów.)

Oczywiście gdy tylko pojawiły się przenośne komputery z odpowiednią mocą obliczeniową, możliwe stało się automa-

RYSIK – za jego pomocą w szybki i łatwy sposób możemy nawigować w systemie PocketPC

EKRAN DOTYKOWY – wyświetla informacje zawarte w PocketPC. Nawigacja i wprowadzanie danych odbywa się za pomocą rysika lub palców (obsługa niektórych aplikacji)

WYSUWANA ANTENA – pozwala na ustawienie pod kątem umożliwiającym lepszy odbiór sygnałów GPS.

DIODA SYGNALIZACYJNA – przypomina o ustawionych alarmach i zaplanowanych spotkaniach.

PRZYCIŚK ZASILANIA – włącza i wyłącza urządzenie.

MIKROFON – pozwala nagrywać dźwięki.

PRZYCIŚKI PROGRAMOWE – pozwalają uruchomić błyskawicznie przypisane im programy – można modyfikować ich funkcje.

WSKAŹNIK STANU BATERII – podczas ładowania świeci na żółto, na zielono, gdy zostanie naładowana, a miga, kiedy bateria jest wyczerpana.

ZŁĄCZE KART SD/MMC – pozwala na rozszerzanie pamięci PocketPC

PRZYCIŚK NAWIGACYJNY – pozwala poruszać się po menu lub aplikacjach, a po przyśnięciu potwierdzić wybór.

GŁOŚNIK – umożliwia odsłuchiwanie dźwięków, komunikatów i muzyki.

Uwaga!

Nie ma systemu bez wad – ten także je ma. Zdarzają się sytuacje, gdy nijak nie uda nam się skorzystać z GPS. Po pierwsze, urządzenia wykrywające są „uzależnione” od energii elektrycznej. Ale to najmniejszy z problemów. Gdy wjedziemy do tunelu, między wysokie budynki, czy natkniemy się na burzę, antena może stracić możliwość namierzenia wystarczającej liczby satelitów i zaanonsuje, że nie jest w stanie określić naszej pozycji. Jeśli mapa, którą mamy wgraną do urządzenia, nie będzie zawierała odpowiednich danych, nie odnajdziemy interesującego nas adresu lub obiektu. Dlatego parafrazując powiedzenie „przezorny zawsze ubezpieczony” i mapę lub atlas ma, a czasem i kompas, jeśli potrafi z niego korzystać” :-).

Dodatkowo nie zawsze można użyć uniwersalnego PocketPC, gdyż jest on niezbyt odporny na warunki atmosferyczne. Gdy jest zimno, gorąco albo wilgotno, radziłbym zaopatrzyć się albo w specjalne etui chroniące przed tymi niedogodnościami, albo w urządzenie przystosowane do pracy w trudnych warunkach – niestety zwykle są one specjalizowanymi produktami, przez co znacznie mniej uniwersalnymi.

Obecnie z systemu nawigacji GPS może korzystać praktycznie każdy...

tyczne pozycjonowanie odbiornika z jednoczesną wizualizacją miejsca na wprowadzonej do pamięci dowolnej mapie (fizycznej, geologicznej etc.).

Zrezygnowanie w 2000 roku z zakłócania sygnału GPS do celów cywilnych (zwiększało ono błędy wyznaczania położenia o około 30 metrów) pociągnęło za sobą bardzo szybką ekspansję tego systemu wśród nowych użytkowników. Na szeroką skalę zaczęli z niego korzystać piloci, kierowcy i duże korporacje, które – podobnie jak wojsko – chciały mieć kontrolę nad swoim dobytkiem.

Od pewnego czasu niemal każdy samochód średniej i wyższej klasy może mieć wbudowany system wykorzystujący GPS i cyfrowe mapy. Dzięki nim wprost z własnego garażu możemy dojechać niemal w dowolne miejsce na świecie – wystarczy, że jest ono zapisane w pamięci komputera pokładowego.

Obecnie każdy dysponujący kwotą około tysiąca złotych może się stać posiadaczem podobnego urządzenia, które nie tylko pokaże współrzędne, ale także mapę otoczenia, w jakim się znajdujemy. Na niej zaznaczone mogą zostać drogi, linie kolejowe, jeziora, cieki wodne, a także każdy obiekt, jaki autorowi przyjdzie do głowy. System taki doskonale potrafi zastąpić papierowe wersje atlasów i map, gdyż nie dość, że pokaże dokładnie naszą obecną pozycję, to także będzie w stanie wyznaczyć najkrótszą lub najszybszą dostępną trasę z miejsca, w którym się znajdujemy, do niemal dowolnego zadanego punktu. Niektóre są w stanie poprowadzić nas także po bezdrożach, ale wtedy musimy mieć odpowiednią amfibię, motolotnię, samochód terenowy, żaglówkę lub inny odpowiednio mobilny środek transportu.

O uniwersalności i popularności rozwiązań GPS może świadczyć fakt, że niemal każdy nieamator, który wybiera się na pieszy, rowerowy, motocyklowy czy samochodowy wypad, zabiera ze sobą urządzenie GPS, wraz z wczytanymi do jego pamięci mapami terenu, po którym będzie się poruszał. Wielu odwiedzających nowe miasta stara się mieć przy sobie PocketPC (rodzaj małego przenośnego komputera) ze szczegółową mapą tej miejscowości i zaznaczonymi muzeami, hotelami, punktami gastronomicznymi, szpitalami i innymi obiektami użyteczności publicznej, które nazwane zostały z angielska POI (Point of Interest). Dzięki temu można niezwykle szybko odnaleźć drogę do poszukiwanego obiektu.

Ekran MapaMap

1. PÓŁNOC GEOGRAFICZNA.
2. SKALA MAPY.
3. CENTROWANIE NA AKTUALNEJ POZYCJI.
4. PLANOWANIE TRASY/PRZERYWANIE NAWIGACJI.
5. INFORMACJE O WYŚWIETLONYCH OBIEKTACH.
6. PRZESUWANIE MAPY.
7. PRZYBLIŻANIE.
8. PRZELĄCZNIK PANEL MANEWRÓW/ MAPA.
9. PANEL NAWIGACYJNY I KONFIGURACYJNY.
10. MENU/WYJŚCIE Z PROGRAMU.
11. ULICE/DROGI.
12. OBIEKTY POI (IKONY).



to radio odtwarza mp3

podobnie, jak dowolne radio samochodowe

Umożliwia im to PENTAGRAM VANQUISH FM RT, rewolucyjny odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją transmisji radiowej

VANQUISH
FM RT



już od 179,-
(w tym 22% VAT)
- dot. wersji 128MB

PENTAGRAM Vanquish RT to pierwszy w Polsce odtwarzacz mp3 z unikalną funkcją TRANSMISJI RADIOWEJ. Dzięki niemu możesz głośno słuchać utworów w formacie mp3 z użyciem dowolnego radia. Możesz słuchać mp3 przez nagłośnienie w swoim samochodzie lub puścić ulubiony kawałek mp3 na imprezie, przez dostępny sprzęt audio - tak, aby wszyscy mogli go usłyszeć. Dostępny w wersjach z

wbudowaną pamięcią 128, 256, 512MB i 1GB. Transmitter pozwala nadawać sygnał na częstotliwościach od 88MHz do 90MHz z regulacją co 0.1MHz. Ustaw częstotliwość w odbiorniku radiowym i słuchaj swojej ulubionej muzyki gdziekolwiek zachcesz! Urządzenie wyposażone jest także w doskonałe radio FM oraz funkcjonalny dyktafon.

*ze względu na brak odpowiednich regulacji prawnych, funkcja transmisji FM jest domyślnie wyłączona na terytorium UE. Przebywając na terenie krajów, w których korzystanie z tej funkcji jest możliwe, można ją aktywować instalując oprogramowanie urządzenia dołączone na płycie CD.



www.pentagram.pl

Właściciel Dystrybutor - Multimedia Vision, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa

MULTIMEDIA VISION®

Elektroniczne Mapy GPS



AutoMapa 3.9.5

Program podobny do MapaMap, lecz wydaje się bardziej rozbudowany. Plany miast są dokładniejsze – mamy tu obrysy większych budynków wraz z ich numeracją, dokładniej odwzorowane zbiorniki wodne oraz rzeki. Jest możliwość nawigacji przelajowej – grata dla miłośników biegania po lesie, górach czy też ujeżdżających quady albo rowery górskie.

Mapa ma możliwość dogrywania własnych lub stworzonych przez użytkowników punktów POI, istnieje też baza danych o fotoradarach i „ulubionych” miejscach postoju patroli drogowych – system nie tylko prezentuje te dane na ekranie, ale także może ostrzegać o nich dowolnym dźwiękiem i podawać przybliżoną odległość.

Na ekranie (w górnej części) można też wyświetlić panel „komputera pokładowego” podający czas pozostały do celu, kierunki jazdy, zjazdu z rond czy prędkości na poszczególnych odcinkach etc. (Mankamentem tego rozwiązania jest fakt, że literki są tam bardzo małe.) W porównaniu do MapaMap 2.5 czytelniej prezentowane są nazwy ulic w miastach, istnieje też możliwość zapisywania tras, dzięki czemu nie musimy za każdym razem wyszukiwać celu i ustawiać wszystkich parametrów danej trasy.

Nowa wersja tejże mapy oznaczona numerem 4 będzie pozwalała na wyświetlanie widoku z perspektywy (coś, jakbyśmy lecieli samolotem lub mieli włączony widok z tyłu, znad samochodu – w stylu stosowanego w wielu grach TPP), zawiera również mapę Europy i dodatkowe trasy rowerowe oraz piesze. Ponadto serwis poi.mobi.net dysponuje – 37 tysiącami punktów użytkownika – muzeja, porty, zamki, zabytki, sklepy określonej marki itp. Cena AutoMapy Polski XL to 549 złotych brutto, zaś roczna subskrypcja kosztuje dodatkowo 157 zł

automapa.com.pl

Destinator 6

Jest to program zawierający dokładne mapy wielu krajów w Europie (można je dokupić osobno w zależności od potrzeb), wraz z planami miast i mniejszych miejscowości. Ma polskie, jak i angielskie komunikaty głosowe, możliwość wyświetlania obrazu w rzucie 2D i 3D, choć w tym drugim nie są wyświetlane nazwy ulic. Oto lista dostępnych map: Andora, Anglia, Austria, Belgia, Bułgaria, Chorwacja, Czeszy, Dania, Estonia, Finlandia, Francja, Grecja, Hiszpania, Holandia, Irlandia, Litwa, Luksemburg, Łotwa, Niemcy, Norwegia, Polska, Portugalia, Rumunia, San Marino, Słowacja, Słowenia, Szwajcaria, Szwecja, Węgry i Włochy.

www.jamicon.pl

MapaMap Pro 2.5

www.mapamap.pl

Przez kilkanaście dni dane mi było testować PocketPC MIO A201, wraz z programem MapaMap Pro 2.5. Urządzenie ma wbudowaną wysuwaną i obrotową antenę systemu GPS i działa pod kontrolą systemu operacyjnego Microsoft Windows Mobile 5.0.

Sprzęt sprawował się poprawnie zarówno przy użytkowaniu w samochodzie, jak i rowerze (trochę się namęczyłem, gdyż nie udało mi się „zorganizować” rowerowej wersji uchwytu do PocketPC), a także podczas pieszych wędrówek po mieście. MapaMap zawiera dokładne mapy dostar-

szukiwać ich zestawienia. Program sam dobierze najszybszą (ważne dla zmotoryzowanych) i najkrótszą (doskonale dla pieszych i rowerzystów) trasę z punktu, w którym rozpoczęto wyszukiwanie, do wyznaczonego celu. MapaMap automatycznie podaje odległość i rysuje trasę. Problemy mogą wystąpić, gdy okaże się, że ulica jest w remoncie, zdarzył się wypadek, zorganizowano objazd lub gdy skreślę my nie tam, gdzie trzeba. W większości przypadków oprogramowanie szybko przelicza nową trasę, lecz wcześniej sugeruje możliwość zawrócenia i skrętu w wyznaczoną uliczkę. Kiedy wypadło mi jechać w delegację, a mój



Niestety czasem – przy tych najkrótszych – okazywało się, że mam przejechać przez polną drogę, która nie dość, że była wąska, to jeszcze straszliwie rozjeżdżona przez traktory i chyba tylko hummerem lub rosyjskim wozem opancerzonym można byłoby ją przebyć. Nie zmienia to faktu, że droga była i prowadziła tam, dokąd chciałem, najkrótszą trasą. Dodatkową zaletą programu jest fakt, że w zasadzie wszystkie funkcje (prócz wprowadzania tekstu) można szybko i wygodnie obsłużyć dotykając ekranu palcem, bez konieczności używania rysika.

Przyznam, że gdy uda mi się odłożyć kasę, nabędę tego typu urządzenie wraz ze stosowną mapą, a papierowe tomszce atlasu umieszczę w bagażniku. Szczególnie że na dniach ma się pojawić nowa wersja MapyMap, która będzie zawierała sporo poprawek sugerowanych przez użytkowników i zauważonych przez programistów, w tym więcej punktów POI i jeszcze bardziej dopracowany interfejs. Oto ceny programów: MapaMap START – 149 zł, MapaMap PRO – 499 zł, MapaMap TRAFFIC – 1499 zł, MapaMap TRAFFIC EU – 1999 zł. ■ Maciek Lewczuk

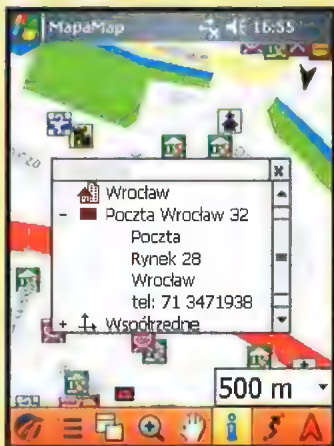
Mały, wielki gadżet, z którym podróżowanie staje się prostsze. Dużo prostsze.

czane przez firmę Imagis (dokładność to odpowiednik papierowych map w skali 1:10 000), a w manewrach pomagają komunikaty głosowe wypowiadane przez lektora i lektorkę, a także... Macieja Wiśniewskiego, znanego z wielu telewizyjnych programów (Automaniak) oraz z tego, że jako pilot pomagał Krzysztofowi Hołowczycowi.

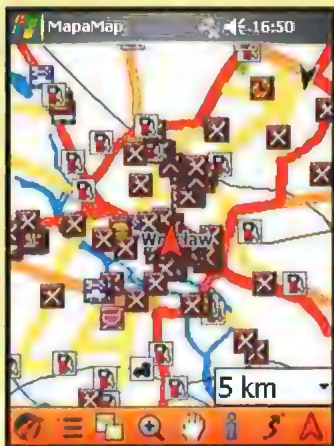
Wiernie oddano na nich miejsca, w których znajdują się apteki, sklepy czy zabytki godne odwiedzenia. Sprawdziłem to we Wrocławiu, Warszawie i kilku mniejszych miejscowościach. Można wyszukiwać konkretne adresy, obiekty lub prze-

mały bolid nie ma wbudowanej nawigacji, nie omieszkam się posiłkować zestawem MIO + MapaMap. Poruszałem się po części Warszawy, której nigdy nie odwiedzałem, mimo to do hotelu (wyszukiwanego wśród wspomnianych wcześniej obiektów POI) dotarłem bez najmniejszego problemu, nawet nie zawsze trzymając się trasy, „myśląc” kilka razy skręty czy omijając skrzyżowania.

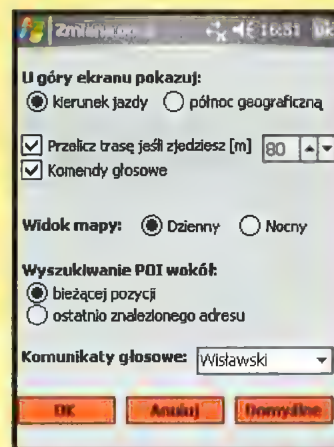
W celu dokładniejszego sprawdzenia jakości map jeździłem po okolicy wrocławskich miejscowościach i wyszukiwałem najkrótsze oraz najszybsze połączenia między nimi.



>>> główny ekran w Mińskosławiu. Takie informacje są bardzo przydatne. Można je znaleźć w menu „Wyszukiwanie”.



>>> Jak widok, tak sama od przybytku. Główny ekran w Mińskosławiu.



>>> Interfejs jest prosty i intuicyjny, nie powoduje żadnych problemów. Można go używać bez problemu.

Urządzenia GPS i akcesoria

MIO A201

PocketPC MIO A201 ma wbudowany moduł GPS SiRF III, oprogramowanie Windows Mobile 5.0, a także moduł bluetooth. Może pracować w trybie poziomym, jak i pionowym (wyświetlanie przełącza się jednym klawiszem). W zestawie znajduje się uchwyt do mocowania na szybę samochodu, ładowarka sieciowa i do gniazda zapalniczki, a także etui do przenoszenia przy pasku lub w plecaku oraz przewód USB służący do połączenia z komputerem PC (synchronizacja danych, wgrywanie nowych aplikacji). Dane mogą być przechowywane zarówno w pamięci, jak i na kartach SD/MMC. MIO A201 ma wbudowaną antenę GPS i świetnie spełnia rolę bazy do pracy z mapami GPS, ale nie jest to jego jedyne zastosowanie. Za jego pomocą można też grać, słuchać muzyki, oglądać filmy, korzystać z baz danych, czytać książki w wersji elektronicznej, surfować po Internecie, pisać teksty, obsługiwać pocztę elektroniczną, a nawet dzwonić jak z komórki (jeśli ma moduł GSM). Przenośny komputer tego typu może mieć baaardzo wiele zastosowań!

www.mio.pl



EDGE 205

Garmin Edge 205 to urządzenie treningowe wyposażone w moduł GPS i zaprojektowane z myślą o rowerzystach. Edge informuje użytkownika o tym, gdzie się znajduje, a także udostępnia informacje związane z nawigacją do wytyczonego celu. Pozwala także na pomiar wielu istotnych z punktu widzenia rowerzysty parametrów – prędkości, odległości, czasu, spalonych kalorii, wzniesień i spadków itd.

www.garmin.pl



GPSMAP 60CX

Kolorowy wyświetlacz o rozdzielczości 160 x 240 oraz wodoodporność (1 metr na 30 minut) to główne zalety tego urządzenia. Polecany żeglarzom, wędkarzom i turystom, którzy mogą mieć styczność ze złymi warunkami atmosferycznymi.

www.garmin.pl



TOMTOM ONE

TomTom ONE to kompletny zestaw do nawigacji samochodowej, gotowy do pracy od razu po wyjęciu z pudełka – wystarczy założyć ekran na dostarczony w zestawie uchwyt, włączyć urządzenie i można ruszać w drogę. TomTom zawiera fabrycznie zainstalowane na karcie SD zaktualizowane mapy Polski, a także Czech, Słowacji oraz Węgier (można dokupić mapy innych krajów).

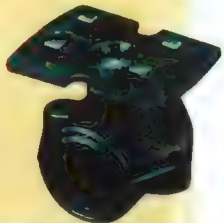
www.tomtom.com



UCHWYT ROWEROWY

Uchwyt rowerowy pozwala na przymocowanie PocketPC, komórki lub odbiornika GPS do kierownicy roweru, a także motocykla czy quada.

www.qart.com.pl



ANTENA ZEWNĘTRZNA

Podłączana do urządzenia zewnętrzna antena pozwoli na dokładniejsze wyłapywanie sygnałów z satelitów GPS i rozwiązanie problemu z gubieniem sygnału przez urządzenie GPS, gdy używamy go w samochodzie czy na jachcie.



SPEED-LINK - sie ma sie gra!

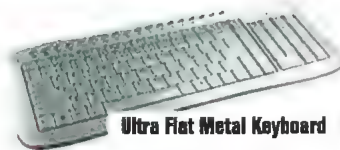


Numer 1 w Europie - już od dawna
Numer 1 w Polsce - już wkrótce
SPEED-LINK - teraz dostępny również dla Ciebie



Encounter Gamepad

- Dual Vibration
- dwa mini joysticki
- 4 przyciski przednie
- funkcja turbo



Ultra Flat Metal Keyboard

- aluminiowa obudowa
- bardzo niski skok klawiszy
- notebook'owy design
- specjalne klawisze funkcyjne



Medusa 5.1 ProGamer Headset

- dźwięk przestrzenny 5.1
- czuły mikrofon
- trwała i wygodna konstrukcja
- kontroler dźwięku na kablu



4in1 Power Feedback Racing Wheel

- kompatybilna z PC/PS2/XBOX/Game Cube
- Power Feedback
- skórzany pokrowiec
- kąt obrotu: 250



Competition Pro USB Joystick

- klasyczny joystick cyfrowy
- 4 przyciski
- funkcja turbo
- metalowy drążek

Marka **SPEED-LINK** jest europejskim wiodącym dostawcą produktów dla graczy. W ofercie posiada ponad 500 produktów, z następujących linii: Multimedia, PC Equipment, PlayStation 2, PlayStation Portable, Xbox, Xbox 360, GameCube, Super Nintendo, Nintendo Entertainment System, Nintendo DS, Game Boy Advance SP, Game Boy Advance, Cleaning & Storage.

SPEED-LINK w swojej kategorii jest marką numer 1 w Niemczech i Europie Zachodniej. Produkty tej marki zdobyły uznanie zarówno miłośników zadowolonych użytkowników, jak i ekspertów branży IT.

Multimedia Vision, wyłączny dystrybutor **SPEED-LINK** na terenie Polski, z przyjemnością informuje o rozpoczęciu ekspansji tej marki również na naszym rynku. W Polsce, tak jak i w innych krajach europejskich, **SPEED-LINK** będzie dążył do osiągnięcia pozycji lidera rynku, dostarczając do milionów polskich domów doskonałe produkty w atrakcyjnych cenach.

Pytaj o produkty **SPEED-LINK** w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju!

PEŁNA OFERTA PRODUKTÓW SPEED-LINK DOSTĘPNA NA
WWW.MMV.PL

MULTIMEDIA VISION®

Wyłączny Importer, ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa



>>> Obok gniazda DVI znajduje się wyjście TV-Out



>>> Producent zapewnił chłodzenie modułów pamięci.

KARTY GEFORCE 7900 GT

Karty GeForce 7900 GT

W POPRZEDNIM numerze testowałem dla was kartę z układem ATI X1900 GT i zapowiedziałem, że w tym numerze sprawdzę konkurencyjne rozwiązania w tym samym przedziale cenowym. Tym razem udało nam się sprawdzić najnowsze karty graficzne aż czterech producentów.

Karty różnią się między sobą, choć w pewnym sensie mamy tu dwie pary bliźniaków. ASUS i MSI mają większy system chłodzenia od referencyjnego, zamontowanego na pozostałych dwóch, czyli Gigabyte i Inno3D. ASUS i MSI są wersjami, które fabrycznie podkręcono, czyli zwiększono szybkość taktowania procesorów graficznych i modułów pamięci. Dane odczytywane z poziomu BIOS-u kart to odpowiednio 520/720 MHz dla ASUS-a, 500/765 MHz dla MSI i 450/660 MHz dla GIGABYTE i Inno3D. Jak się zapewne domyślicie, podkręcone karty okazały się szybsze, co wykażą wyniki testów umieszczone w tabelce.

Wszystkie testowane karty są wystarczająco szybkie, by można było pograć w najnowsze gry w rozdzielczościach do 1600 x 1200 punktów bez podbijania jakości obrazu oraz do 1280 x 1024 punktów przy 4-krotnym wygładzaniu krawędzi i 8-krotnym filtrowaniu anizotropowym tekstur, a w niektórych tytułach

można użyć wszelkich wodotrysków graficznych przy wysokich rozdzielczościach.

Prezentowane w tabeli wyniki zostały uzyskane przy tych samych wersjach sterowników (91.28) i taktowaniu odczytanym przez nie z BIOS-ów kart. Po wykonaniu testów podkręciłem karty wykorzystując automatyczne dobieranie najwyższych wartości, oferowane przez sterowniki. System ten wyszukuje maksymalne częstotliwości, przy których nie występują jeszcze artefakty, a następnie obniża te wartości o kilka MHz, by mieć pewność poprawnego działania. Sprawdziłem, jakie częstotliwości udało się uzyskać jako maksymalne i przy takich powtarzałem całą procedurę testową. Wyników nie zamieszczam, bo mam niestety za mało miejsca, lecz podam wartości zegarów dla poszczególnych kart.

Oto one: ASUS – 550/850 MHz, MSI – 558/870 MHz, Gigabyte i Inno3D... 585/784!!! Procesory w dwóch teoretycznie najsłabszych kartach w zestawieniu mogą działać szybciej niż w pozostałych. Jeśli chodzi o pamięci, było to do przewidywania (nie są niczym chłodzone), przez co wydajność kart była i tak gorsza. Gdy zastosuje się radiator lub wydajniejszy system chłodzenia, wyniki mogą jednak zaskoczyć.

Rzeczywisty wymiar



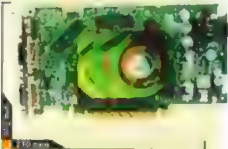
Rzeczywisty wymiar



Rzeczywisty wymiar



Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

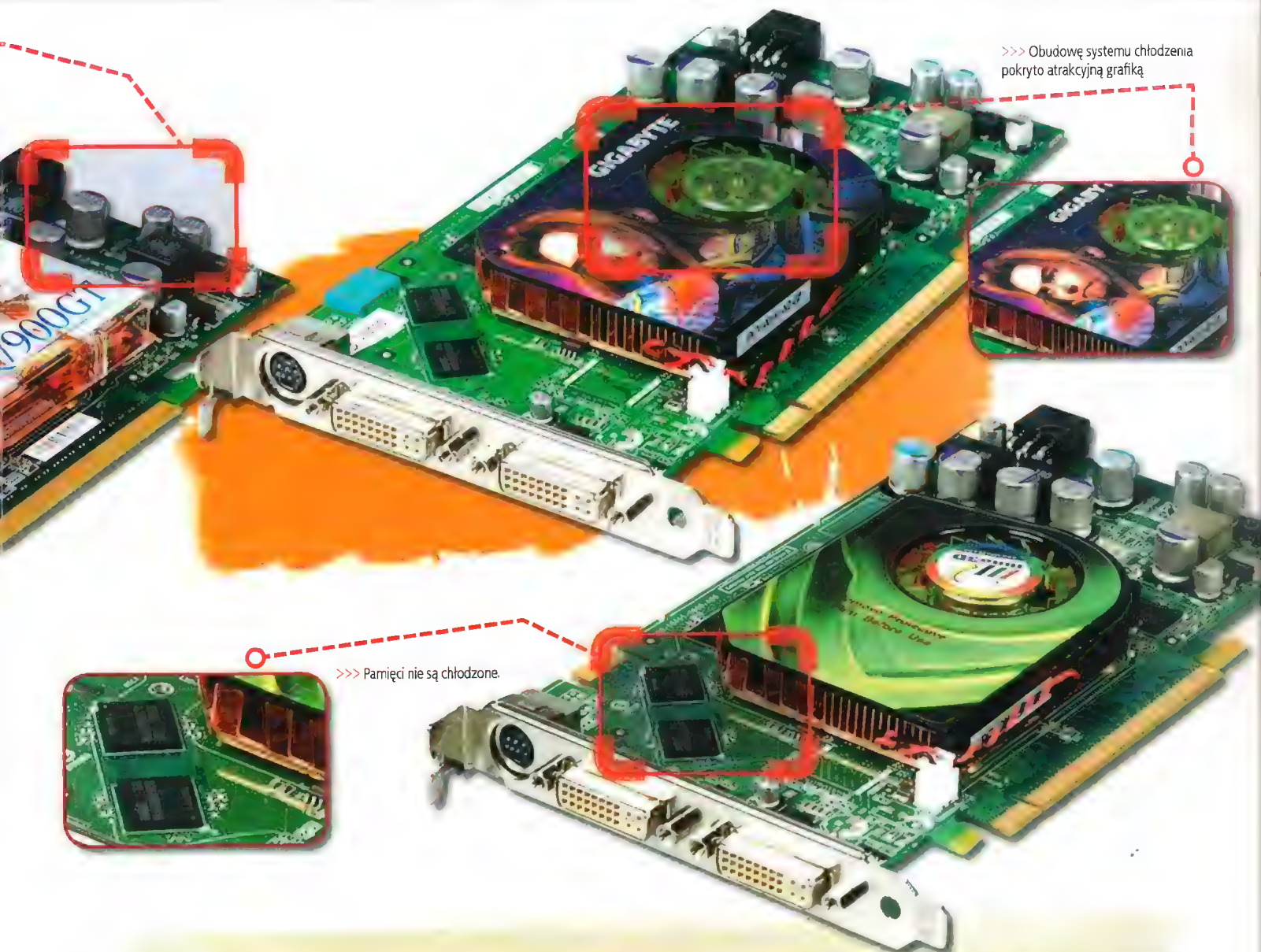
Procesor 3D: Nvidia GF 7900 GT
Pamięć: 256 MB GDDR3
Magistrala: PCI Express 16x
Dostęp do pamięci: 256-bitowy
Wyjścia DVI: tak, dwa

ASUS i MSI dodatkowo oferują bogate pakiety oprogramowania i gier. ASUS: SmartDoc, VideoSecurity OnLine, GameFace Messenger, GameLive Show, PowerDirector 3DE, Medi@Show SE 2.0, Virtual Driver 9, XpandRally i King Kong. MSI: PowerCinema, Power3Go, PowerProducer, King Kong. Gigabyte: PowerDVD 6.0 i Serious Sam II. Inno3D: Delta Force Xtreme. MSI ma specjalnie zmodyfikowane sterowniki, które za darmo zainstalować jako pierwsze, mimo że są starsze od obecnie dostępnych. Dzięki nim bowiem uzyskujemy dostęp do dodatkowych zakładek, pozwalających na dokładniejsze kontrolowanie parametrów karty, w tym bezproblemowe podkręcanie jej zegarów dzięki kilku trybom przyspieszenia do wyboru (od 1-2% do 10% zwiększenia szybkości), a wszystko to z gwarancją poprawnej pracy karty. Potem możemy nadinstalować najnowsze sterowniki i zająć się graniem. **Niestety o takiej konieczności (instalacji sterowników, nie zajmowania się graniem) nie zamieszczono słowa ani na pudełku, ani w instrukcji obsługi, ani na stronie producenta, dlatego jeśli nie zrobisz tego w podanej przeze mnie kolejności, nie będzie ci dane skorzystać z udogodnień MSI.**

Wszystkie karty radzą sobie podobnie, czyli dobrze (szybkość zaży od zegarów), lecz przy podobnych cenach otrzymujemy różne wyposażone produkty (chodzą o systemy chłodzenia i dorzucone gratisy, które niekoniecznie wszystkim przypadną do gustu).

Jak zwykle od was zależy, czy wybierze konstrukcję na bazie ATI czy Nvidii, gdyż wydanie kwoty do 1200 złotych warto dokładnie przemyśleć. ■ **MAXI/O**

Zestaw testowy: płyta – ASUS P5VD2-E Premium (ASUS), procesor – Intel Pentium 4 650 (3,4 GHz) (Intel), pamięć – 2 x Gell 512 MB PC2 5300 (eXtremeMem), zasilacz – SilverStone SST-ST60F (400W), karta dźwiękowa – Sound Blaster X-Fi (Creative)

>>> Obudowę systemu chłodzenia
pokryto atrakcyjną grafiką

>>> Pamięci nie są chłodzone.

	ASUS EN7900GT TOP Standard	ASUS EN7900GT TOP 4 Antyalias/8 Anizo	MSI NX7900GT Standard	MSI NX7900GT 4 Antyalias/8 Anizo	Gigabyte GV-NX7900GT256DB-RH Standard	Gigabyte GV-NX7900GT256DB-RH 4 Antyalias/8 Anizo	Inno3D GF7900GT Standard	Inno3D GF7900GT 4 Antyalias/8 Anizo
3DMark 03/05/06	18492/7892/4185	12698/7818/3867	18292/7834/4077	12650/7778/3822	16886/7467/3804	11568/7297/3546	16907/7410/3813	11573/7302/3549
Codecreatures	9289	6846	9259	6833	8890	6178	8909	6191
X-3 Reunion (1600 Max/Glow)	51,461	44,059	48,541	43,270	48,550	40,289	48,693	40,982
Farcry (1024/1600 Max Detail)	75,52/76,77	75,67/67,59	76,41/76,85	73,94/68,95	75,21/77,18	74,97/62,11	75,45/77,62	75,19/62,87
Quake 4 (Ultra 1024/1280/1600)	91,5/91,0/87,4	89,6/81,2/67,9	91,1/90,4/85,1	89,0/80,7/66,1	90,2/77,7/62,1	90,2/77,7/62,1	91,6/89,1/83,2	90,5/78,1/62,6
Fear (Max - 1024/1600)	81/39	38/17	79/38	38/17	73/35	34/15	74/35	34/15
Splinter Cell: Chaos Theory SM 1.1 1024/1600 (SM 3.0)	113,38/70,62 (94,15/49,81)	92,84/49,11 (90,61/46,56)	113,43/70,84 (93,80/49,66)	91,92/48,78 (88,98/45,10)	106,72/62,88 (83,99/44,05)	83,87/44,68 (80,53/41,38)	107,10/63,29 (84,27/45,00)	84,11/45,00 (81,01/41,78)
Cena	1 299 zł		1 179 zł		1 099 zł		1 099 zł	
POWER	7		7		6		5	
DODATKI	7		7		6		5	
ECO	8		8		7		7	
Plusy	Chłodzone pamięci; duże możliwości podkręcania		Chłodzone pamięci; duże możliwości podkręcania – zakładka w sterownikach		Spore możliwości podkręcania		Spore możliwości podkręcania	
Minusy	Gdyby była troszkę tańsza...		Brak informacji o konieczności instalacji dołączonych sterowników, by mieć zakładki do kontroli karty		Brak chłodzenia pamięci		Brak chłodzenia pamięci	

SM – Shader Model



POSŁUCHAJ I POCZUJ

Creative HS-600 i eDimensional Audio FX

Cena: 229 zł | Producent: eDimensional | Dystrybutor: Digitalia
www.digitalia.plCena: 129 zł | Producent: Creative | Dystrybutor: Creative Labs |
pl.europe.creative.com

A JESZCZE niedawno myślałem, że niewiele można już wymyślić, jeśli chodzi o słuchawki. Producenci jednak nie ustają w próbach stworzenia czegoś, co sprowokuje klientów do ponownego sięgnięcia po portfel.

Szczególnie cennym nabywcą jest oczywiście ten dysponujący większym limitem kredytowym. I to właśnie dla niego przeznaczone są dwie pary testowanych tu słuchawek. Choć trzeba zaznaczyć, że nie znajdują się one na dokładnie tej samej półce – tak pod względem ceny, jak i możliwości.

Pierwszym z zestawów są słuchawki Creative'a przeznaczone specjalnie dla graczy. Charakteryzują się dość nietypowym, lekko kwadratowym kształtem i możliwością regulacji ustawienia słuchawek względem pałąka. Niestety, korzystanie z nich nie było czystą przyjemnością, a to głównie ze względu na to, że są... dość ciasne. Prawdę mówiąc nie rozumiem, dlaczego? Po dłuższym używaniu musiałem je zdjąć, gdyż wrażenie zgniatania czaszki było coraz bardziej intensywne.

Dużo dobrego można za to powiedzieć o dźwięku. Z deklarowaną częstotliwością radzą sobie dobrze, mikrofon jest jak najbardziej OK. Dodatkowo używanie słuchawek bardzo ułatwia długie, ponad dwumetrowy kabel. Oczywiście jeśli nie masz tendencji

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

nazwa: Audio FX
mikrofon: z redukcją szumów
pasmo przenoszenia mikrofonu:
30-16 000 Hz
pasmo przenoszenia głośników:
20-20 000 Hz
impedancja: 32 Ohm
force feedback
diody LED w 3 kolorach

do zaplątywania się. HS-600 to sprzęt dobrej jakości za dość wysoką cenę, choć cóż: za jakość zawsze się płaci.

Dużo ciekawiej prezentuje się sprawa z eDimensional Audio FX. O ile w propozycji Creative'a nie ma niczego nowatorskiego, to ten producent zdecydował, że uatrakcyjni swój produkt dodaniem funkcji... force feedback. Oczywiście nie działa to tak jak np. w kierownicach – cały system wibracji polega na tym, że im głośniejsza i bardziej basowa muzyka, tym silniejsze wstrząsy są emitowane przez sprzęt. Słuchawki podpinane są do komputera nie tylko za pomocą

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

nazwa: HS-600
mikrofon: z redukcją szumów
pasmo przenoszenia mikrofonu:
100 Hz-16 KHz
pasmo przenoszenia głośników:
20-20 000 Hz
impedancja: 32 Ohm

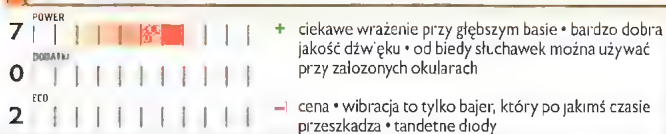
zwykłych mini jacków, ale również przez port USB, który wykorzystywany jest jako zasilanie dla silnika wibracji.

Ogólnie słuchawki Audio FX wzbudzały w redakcji raczej uśmiechy, mało kto chciał się na własnej czaszce przekonać, jak działają w praktyce. Nic dziwnego – po kilku minutach słuchania muzyki z włączonymi wstrząsami miałem wrażenie, że mózg mi za chwilę wypłynie uszami. Na to oczywiście pomagała regulacja mocy w braci – przyznam, że minimalne drgania w sumie poprawiają głębię basu. Ale nie na tyle, bym chciał za ten sprzęt dać tak duże pieniądze.

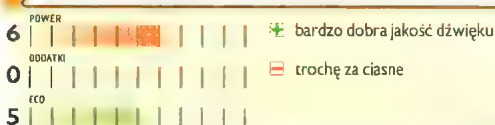
Jakby urozmaiceń było mało, eDimensional wyposażył słuchawki w diody LED, świecące na trzy kolory – im głośniejsza muzyka, tym intensywniej. Kolejna wspierała opcja, która sprawia, że użytkownik wygląda głupio.

Nie chcę jednak, byście pomyśleli, że Audio FX to zabawka zupełnie nieudana i niepotrzebna. Przeciwnie – odtwarza dźwięk bardzo dobrze, jest wygodniejsza w noszeniu niż propozycja Creative'a (od biedy używać słuchawek mogą również korzystający z okularów). Jednocześnie jednak cena, jaką trzeba za nią zapłacić, jest zdecydowanie przesadzona. Ogólnie: raczej tylko ciekawostka. ■ MQC

eDimensional Audio FX



Creative HS-600



*Ceny podane przez dystrybutora w dni u składu, tekstu

CREATIVE FATAL1TY 1010



>>> Poziom obciążenia myszki można zmieniać w każdym momencie – to dlatego, że ciężarki umieszczone są... na górze obudowy.

GRYZOŃ PROGRACZA?

Creative Fatal1ty 1010

Cena: 159 zł | Producent: Creative Labs sp. z o.o. | www.creative.com

🔥 Creative w dalszym ciągu nie rezygnuje z walki z Logitechem oraz Razerem o miano „króla gryzoni”. Z pomocą Fatal1ty wreszcie dogonili bezkonkurencyjną dotąd czołówkę.

Myszka powstała według sugestii najlepszego gracza FPS na świecie, czyli Johnathana „Fatal1ty” Wendela (stąd też jej nazwa). Sprzęt zadziwia przede wszystkim kształtem. Mielśmy już myszki „garbate” (z serii MX), wąskie (Razer Viper), a produkt Creative’a jest... zadziwiająco szeroki. Dzięki dużym przyciskom i doskonałemu dopasowaniu do większości dłoni w „szybkie” tytuły gra się komfortowo i precyzyjnie. Gryzonia wyposażono w trzy rozdzielczości 400/800/1600 dpi, które można zmieniać w locie, o czym informuje koloro-



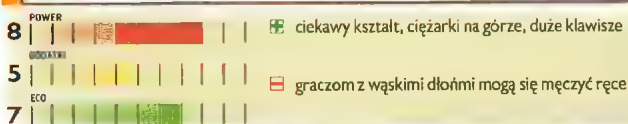
Razer Krail
www.razer.pl
Cena: 159 zł
Trzy programowalne przyciski charakterystyczne są dla Razer'a reagują natychmiastowo (technologia HyperResponse). Gumowa powłoka na przyciskach zapewnia niezłą kontrolę nad gryzoniem, a układ optyczny 1600 DPI sprawia, że Krail reaguje na najmniejszy ruch



Konkrety:

Przyciski: 5+rolka
Rozdzielczość: 3 do wyboru
400/800/1600 dpi
Dodatkowo: 3 ciężarki
(3,5/11/26 g)
Wymiary: 103 x 70 x 40,9 mm
Waga: 114,5 g

Creative Fatal1ty 1010



wa diodka. Dla lepszego komfortu Fatal1ty wyposażono w trzy ciężarki. Jednak nie znajdują się one – jak nas przyzwyczajono – w „podłodze” myszki, ale na górze. Dzięki temu **możemy je wymieniać nawet podczas gry.**

Fatal1ty 1010 to bardzo ciekawa oferta dla graczy. Jednak przed zakupem radziłbym ją wypróbować. Myszka jest tak szeroka, że graczom z wąskimi dłońmi może się zwyczajnie męczyć ręka po dłuższym użytkowaniu. Z me nią tak właśnie było, bo choć grało mi się bardzo fajnie, po jakimś czasie czułem lekki ból. ■ **MACIEJ JAKUBSKI**



media-tech

Knows Your needs



www.media-tech.pl



technologia pożądan'a



ŚREDNIAK

>>> Znany i lubiany układ DualShocka został zmodyfikowany tylko nieznacznie.

Manta MM-814 Sky Game Pad

Cena: 49,90 zł | Producent: Manta
| www.manta.com.pl

OUT gracz bez pada jest jak Smuggler bez swojej lustrzanki: prawie jak bez ręki. Wybór na rynku jest na szczęście spory – pod wieloma względami. Jak mnie mam, większości graczy zależy przede wszystkim na dwóch elementach: przyjemności z użytkowania i ceny. W obu przypadkach Sky Game Pad wypada całkiem nieźle, choć do światowej czołówki bardzo, ale to bardzo mu daleko.

Na pierwszy rzut oka kontroler wygląda standardowo, dziś półprzezroczysty plastik i częściowe pokrycie gumą to raczej standard, choć akurat (zwłaszcza ten drugi element) wciąż dobrze widziany. **Ułożenie przycisków jest dokładnie takie jak w DualShocku z PlayStation 2**, czyli bardzo wygodne i praktyczne. Urządzenie jest spore, sprawia wrażenie solidnego. Do tego dochodzi jeszcze całkiem potężna, dwusilniczkowa vibracja.

Czyżby więc idealny wybór dla kogoś, kto nie dysponuje dużą gotówką? Nie do końca. Choć oba grzybki w Sky Game Padzie są analogowe, to tylko do pewnego momentu – jest tu **spora bezwładność**, na co nie pomaga kalibrowanie. W części gier bardzo to nie przeszkadza, ale już tam, gdzie potrzebna jest precyzja i analogowość, proponuję rozetrzeć się za rozwiązaniem mniej więcej dwukrotnie droższym. No właśnie – za 50 złotych pad Manty to dobry wybór dla gracza, który chce używać go głównie do platformówek i ewentualnie jakiejś piłki kopanej. Sam pograłem dłużej w PES-a i większych zastrzeżeń nie mam. Do bardziej wymagających gier pozostaje jakiś drogi Logitech. ■ **MQC**

Rzeczywisty wymiar



Konkretu:

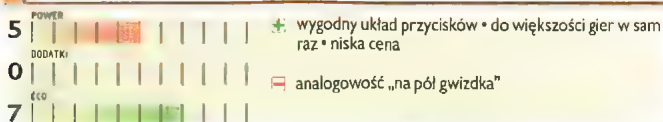
Dwa wbudowane silniczki wibracji
12 przycisków
Gumowe pokrycie
Ośmiokierunkowy pad
Połączenie USB
24 miesiące gwarancji

Alternatywa



SL-6542 ThunderStrike Speed-Link
Cena: 50 zł
Pad firmy Speed Link to urządzenie wzorowane na DualShocku – srebrna (lekko świecąca) obudowa kryje również silnik wibracji. Cena? Taka sama – 50 złotych bez jakichś groszy
www.mmv.pl

Manta MM-814 Sky Game Pad



>>> Napęd daje sobie nieźle radę z większością stawianych przed nim zadań.



SZYBKA JAK WICHER

LG GSA-H10N

Cena: 155 zł | Producent: LG Electronics
| www.lge.pl

FIRMA LG zaprezentowała całkiem niecałkowicie nową multiformatową nagrywarkę DVD – model GSA-H10N. W testach urządzenie doskonale radziło sobie z odczytem danych zarówno z krążków CD i DVD, jak i ripowaniem muzyki z płyt audio. Bez większych problemów dało sobie radę z większością obecnie używanych zabezpieczeń, choć zgrywanie danych trwało dość długo. Także korekcja błędów stoi na wysokim, choć nie najwyższym poziomie.

Teraz co nieco o zapisie. Dane przenoszone są na nośniki CD-R poprawnie, choć bez rewolucji względem poprzednich konstrukcji. Także wykorzystanie krążków o pojemności 870 MB może być problematyczne, gdyż udało się na nich zapisać niewiele ponad 820 MB. Jeśli chodzi o płytki DVD, sprawa ma się na szczęście dużo lepiej. Urządzenie uzyskało bardzo krótkie czasy zapisu danych na krążkach +R, -R, +R9 (DL), a także DVD-RAM (podobno potrafi je zapisywać z szybkością x12, ale nie byliśmy w stanie tego sprawdzić – brak jest jeszcze odpowiednich nośników). Z jakością zapisu bywa różnie, wiele zależy od rodzaju nośnika – słabiej wypada jakość przy krążkach -R.

Nie mogę się doczekać aktualizacji firmware'u, gdyż dzięki temu pewnie jeszcze bardziej poprawi się funkcjonalność zupełnie nowego napędu. A jeśli te drobne wady zostaną poprawione, chyba sam skuszę się na urządzenie. ■ **Mike-L**

Rzeczywisty wymiar



Konkretu:

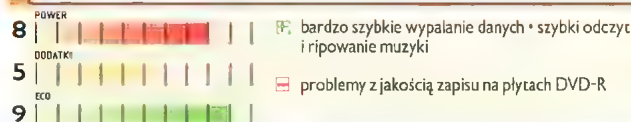
Interfejs: E-IDE/ATAPI
Odczyt CD/DVD: do 48x/16x
Zapis CD/RW: do 48x/32x
Zapis DVD +R/-R: do 16x
Zapis DVD +RW/-RW: do 8x/6x
Zapis DVD-RAM: do 12x
Bufor: 2 MB
Dodatkowo: Oprogramowanie NERO OEM

Alternatywa



Plextor PX760A Alstor
Cena: 380 zł
Nagrywarka, która potrafi zapisywać płyty DVD z maksymalną szybkością 18x. Niestety sumaryczna szybkość wypalenia całego krążka plasuje ją w środku stawki wśród napędów 16x
www.plextor.pl

LG GSA-H10N



LICZY SIĘ TYLKO ZŁOTO -
I ŻYCIE NA TYLE DŁUGIE, BY ZDAŻYĆ
WSZYSTKO WYDAĆ.

PIRATES



Piraci, pierwsza modelarska gra strategiczna, oddaje ci pod dowództwo potężne floty, na obfitujących w piratów, XVII-wiecznych morzach. Zbuduj swoje własne statki z plastikowych części, a potem rozkładaj kawałek po kawałku, by oznaczyć zadane im uszkodzenia. Załogi, skarby, wyspy, forte, Chińskie Morze, Karmazynowe Wybrzeże, Karaiby, Amerykanie, Anglicy, Hiszpanie, piraci i złoto, dużo złota... czego chcesz więcej?



www.isa.pl email: sklepik@isa.pl
tel. (22) 846 27 59



wiem, co lepsze... A to z kolei jego „dowód”, że sam wymyślił listy w AR

Co do odpowiadania na wymyślone przez samego siebie listy jaki masz dowód, że nie jest to prawda?

Nie mam też ZADNYCH dowodów, że NIE mam (Q mniejszego niż długo niepodlewany kaktus. Chociaż nie, cholera, chyba jednak mam ich sporo...) Ale najlepsze przed nami. Otróż, ktoś zapytał w końcu owego antyfanu, czemu w takim razie czyta to nieszczęśliwe CDA, skoro jest (jego zdaniem) takie do d...? Odpowiedź mnie rozwiała:

Ja czytam CD-Action, choć nie zawsze, ponieważ raczej nie znajdę w tym kraju nic lepszego.

..Rozumiecie? Zjadł antyfan uznaje, że raczej nie ma nic lepszego w Polsce (tzn. w branży) od CDA. Cholera, dyba tu zadziała zasada, że dwa minusy dają plus. Tak nienawidzi CDA, że aż uważa je za najlepsze pismo! W każdym razie, żeby nam się w głowach od tej pochwały nie przewróciło, antyfan szybko dodaje:

Ale jak czytam niektóre fragmenty pisma to coś mi się normalnie robi

To jedyny neuron nabiera masy mięśniowej, bo go ćwiczysz, tzn. zmuszasz do pracy :) I sami powiedzcie – jak tu nie kochać antyfanów? Po kontakcie z kimś takim wszystko wokół przecież wydaje się potem takie... mądre. Nawet pojemnik na wodę na kaloryferze. Nawet niektórzy politycy w TV...

Wciąż otwartym wydaje się pytanie: czy dziecko właściwie wychowane przez swoich rodziców i nauczycieli będzie się wzorować na wulgarnych



i ociekających krwią bohaterach (Kangurek Kao.) gier komputerowych? Czy zadawanie gwałtu w tzw. Słusznej Sprawie jest czynem uzasadnionym czy moralnie nagannym? {Myślę, że dziecko „dobrze wychowane” – cokolwiek to znaczy – poradzi sobie z tym lepiej niż pan doktor Jędrzejewski.}

Być może „politycznie” byłoby zatem zadawać gwałt w tzw. Niesłusznej Sprawie, bo z tego jakoś zarzutu autor nie czyni. Swoją drogą, wcześniej twierdził, że większość bohaterów gier jest „pozbawionych cech osobowościowo pozytywnych” – wynika więc, że Słusznej Sprawie służą same łotry i maszyny do zabijania. Zatem kto walczy po Niesłusznej? Ci dobrzy chyba, bo gdzie się przecież podział musieli... Oj, dziwne rzeczy z tych poważnych rozważań wychodzą...

{No tak, nie ma to, jak pisać coś w oparciu nie o doświadczenie i wiedzę, tylko na podstawie artykułu innego profesora – W. K. i cieszyć się z tego, jakim to się jest „szpeccjalistom” w danej dziedzinie.}

Szkodnik

Heneh, to przecież normalna praktyka w pewnych kręgach – w swojej książce streszcza się to, co ktoś powiedział w innej książce, będącej streszczeniem jeszcze innej... i tak się to toczy, a potem zdziwienie, że Polska coś kiepsko stoi z innowacyjnością i kreatywnością...



Lament antyfana

✉ O zesz w mordę, ja pier*ole, Smg, wiedziałem, że ty, kanallo, mi jakiś numer wykręcisz, a to, że kupiłem to CDA, to się tylko obróci przeciwko mnie! No i oczywiście się sprawdziło! Jakies dwa tygodnie temu matka z moją ciotką wpadły na genialny pomysł, żeby sobie założyć Voip (...), więc dałem jej na odczepnego to CDA, by sobie poczytała, myślałem, że sobie poczyta, znudzi się jej i będzie po staremu. (...) Matka latała z tym moim CDA do ciotki co chwilę (w sumie to nie wiem, po co). Po kilku „razach” to CDA jest takie styranie, że sam bym tego lepiej nie zrobił – wszystko starannie wymientolone, a miejscami nawet podarte, no ale mniejsza o to. Dziś rano wstaję, włączam PC i niech mnie ch*ij jasny strzeli – Skype zainstalowany!!!! Budzę brata kilkoma szybkimi ciosami otwartą ręką w twarz i zadaję pytanie – „to ty, spryciarzu, zainstalowałeś Skype!?” – No zainstalowałem, mama prosiła – no zesz kuźwa, gdy tłumaczę mu całą sprawę, jego mina robi się coraz mniej ciekawa. Jest już za późno, żeby go usunąć, bo matka go już widziała – jedyną moją szansą są mikrofony za 300 zeta. (...) Teraz proste pytanie, skoro moja



matka nie umie odebrać poczty (ba, Firefoxa nawet sama nie włączy!), to czy będzie potrafiła zadzwonić do Australii i napier*alać przez trzy godziny dziennie, bo jest tania? Nie wydaje mi się, nie dość, że będę grał jakieś dwie godziny mniej w dniu, to jeszcze nie będę mógł nigdzie w tym czasie wyjść, no bo kto się rozłączy i połączy? (...) Smug, przegięś palkę, jutro zaczy-

nam walkę zbrojną z CDA – dzieciństwo mi zmaruniecie, jak dojdzie do zakupu mikrofonu!

[namiary znane]

I tak to się kończy, jak antyfan czyta CDA. I dobrze wam, tak! :)

LADIES' Corner

✉ Piszę, by opisać pewną głupią sytuację, w jakiej się znalazłam przeglądając zawartość CD-Actionowych CD. (Zalotny wstęp, ale niech tam.) Znalazłam test na iloraz inteligencji i z radością go włączyłam, ale... nie wiedziałam, jak zaznaczyć odpowiedź i przejść do następnego pytania.

Na tym właśnie polegał ten test. Nie zdąsał. Może coś prostszego na początek, np. test ciężowy? (OK, to był kiepski dowcip. Ale my, faceci, jesteśmy PROSCI. Nas one śmieszą.)

Apropos Czytelników i ich stosunku do CDA: bardzo mi się kojarzy ich zachowanie z zachowaniem króla pruskiego Fryderyka II, który zaprosił do siebie filozofa Woltera i polecił służbie, by nie podawać mu do obiadu łyżki. Gdy nalano zupę, powiedział: „Durniem jest ten, kto nie zje swojej zupy!”. Na to Wolter niewzruszony wydrzął w kromce chleba wgłębienie i posługując się takim „sztucem” zjadł zupę, po czym zawołał: „Durniem jest ten, kto nie zje swojej łyżki!”. Podobne? :) Bene vale, vive valeque! :)

winniefre

Wielkie mi (v)ale, ja kiedyś z nudów zjadłem nawet łyżkę do butów... I dlatego właśnie 'now, there's no spoon!'



Cytaty z lektur

✉ Cytat z książki „Pan Wołodyjowski” Henryka Sienkiewicza

„Nic mi nie jest – odpowiedział stary żołnierz – żadnej też pomocy nie potrzebuję, póki tą oto ręką i tą szabłą ruchać mogę”.

To musiało boleć. :P

Neon 25

Ooo, Sienkiewicz to był stary świntuch; jak się go umie czytać „z kluczem”, ciekawych rzeczy można się doczytać. Np. ktoś tam ostrzegając Olenkę przed księciem Bogusławem, słynnym ze swych podbojów

KOCIAK MIESIĄCA



miłosnych, mówi „jego westchnienia niejedną panieńską żagiel wydeły”... Albo przyspiewka pana Zagłoby brzmiała mniej więcej „każda panna – hubka, każdy mąż – krzesiwo, będzie iskiej kupka, jeno krzeszcie żywo” itd. Polecam jednak lekturę „Trylogii” Sienkiewicza i nie dla rozmaitych ukrytych tam zbzezeństw – to po prostu świetna lektura. BTW: „ruchać” po staropolsku to tyle co: ruszać się, poruszać się, chodzić...

MegaPanoptikum

Czyli sporo różnyc, w sumie dołączających listów... Ale lepiej z nich się śmiać, niż płakać... (Wrażliwych i nieletnich ostrzegam: będą plaski. Dużo.) Oto pierwsza wymiana maili:

✉ Czytelnik (?): Ale z was to są leppery i giertychy i w ogóle do dupy jesteście, znaczy się kiedyś was lubiałem ale teraz to se wami dupsko podcieram i wogóle!! Kupiłem te wasze gazetowate ścierwo-pismo – wydałem te moje ciężko zarobione 15 zł albo więcej, i odpalam te wasze diwid, a tu ch*ijnia i wogóle meksyk na stadionie!! nie działa tak jak mózg smuglera!!

Ja: A może mógłbyś powiedzieć PO LUDZKU (jesli potrafisz) co konkretnie nie działa i jakie są objawy?

Cz: już działa... włożyłem wtedy płytke nie tak jak trzeba, to znaczy tą kolorową stroną do dołu...

✉ hej droga redakcjo mam do was pytanie czy znalazło by sie u was miejsce dla osoby z wykształceniem średnim z dość znajomością gier komputerowych i wszystkiego z nimi związanego czyli technologii wykorzystywanych w nich sprzętu komputerowego mam też zadawalającą znajomość w grach na kasoie przenośne i stacjonarne a czego właśnie wy bo kocham grę w gry komputerowe i wszystko co z nimi związane więc jeśli jesteście zainteresowani to proszę o odpowiedź meilem lud na mój telefon (...) i z góry dziękuje za zainteresowanie i przeczytanie tego meila

Ps. wolałbym o sms-a lub tel. bo do internetu mam dostęp okazualnie no to pa!

✉ ja pi jak weszłem na to forum antycda to rykłem ze śmiechu!!!! oni chyba sa troche nie ten tego za chwile sie tam zarejestruje i im powiem ze so jeieci kufrwa !!!!! wzorujom sie na forum actionum, i jeszcze głupie posty mają!!!! to powinni w konstytucji**

zakazac tego czegoś!!!! mówię ci smug trzeba to zarobac !! wez podszyciwa sie pod ciebie i myslam ze som smieszni dupy debilne!!!! wezme zrobie program chackerski i im to forum usune sorry za bledy, ale po przeczytaniu choćby jednego posta na tym forum mózg pęka. pozdro smugg

Tja. Jak już kiedyś mówiłem, czasem fan niczym się w sumie nie różni od antyfana... niestety. A ja tyle czasu strzępię mordę tłumacząc, że ciekawiej jest, jak ludzie mają różne (byłe w miarę sensowne) poglądy i nie trzeba ich zaraz za to wdępywać w głębie itd., i że dyskusja nie polega na waleniu tego drugiego po mordzie albo choć na pluciu mu w oko itd. I co? I g... uzik...

✉ Witam panie redaktorze Cd-akcion chcialem porozumiec pewna sprawa. Ja i moki ziomale z osiedla chcom żebyście wrzucili do naszego ulubionego czasopisma tak zwany koncik kibica gdzie opisujecie drużyny z polski i ich komputerowe twarze oraz trenerów. z gury dziękuje.

Jak widzę takie listy i podziękowania z „gury”, jakoś zaczynam mieć od razu „duł”.

Kolejna dziwna wymiana maili.

✉ czewsc smugler. może nie będę owijał w bawełnę i od razu powiem o co mi chodzi. mam 14 lat i jestem zainteresowany pracą w gazecie

cdaction. czytam cdaction od nie długiego czasu ale chyba wystarczającego rzeby podjąć współpracę. jestem dobrym graczem i znam się na grach komputerowych. mógłbym pisać do waszej gazety artykuły. dobra to na tyle. jeśli was to zainteresuje to slijcie mejla. mogę sobie załatwić nawet cv i załanczyć do mejla jakby co(...)sory za blendy

Ja: To chyba podpucha, co?

ja naprawde nie wiem o co ci chodzi napisz sensownie

No to mu napisałem „sensowniej”, żeby sobie odpuszcili.

o znowu ja. pprzepraszam ze tak wracam głowę ale dostałem dziwnego mejla i nie wiem o co chodzi czy to odpowiedź na mój list o pracę? to była poważna propozycja ale jak wy jesteście tacy i nawet nie umiecie odpisać to ja dziękuję. jeszcze będziecie się prosić o takiego redaktora jak ja(w przyszłości)nie traktujecie poważnie ludzi a ja was miałem za poważnych

Napisałem jeszcze koleśowi coś o jego kiepskiej ortografii (że to nie jest dobry prognostyk, gdy ktoś się stara o pracę w jakimkolwiek piśmie). I co?

mojim zdaniem ortografia nie jest taka ważna przeciez i tak nikt nie zwraca na to uwagi (sic!!! – Smg) jak

czyta cdaction karzdy chce się dowiedzieć coś o grze i tyle.

No tak, myć się też nie trzeba, bo ważne, co się ma do powiedzenia, a nie to, że od kogoś śmierdzi tak, że z pięciu metrów niedobrze się robi. Masz rację – ale jednak takich ludzi się z daleka omija...

nie rozumiem czego wy tak sie podnieciecie tymi blendami. ach i jeszcze jedno wszkole mam same czwurki i piątki z polaka jak byś chciał wiedzieć

Z całym szacunkiem, ale tę szkołę albo należy natychmiast zrównać z ziemią... albo macie tam skalę ocen od 1 do 60... albo emigrować, póki tacy jak wy nie dorosną i nie zajmą się np. polityką.

acha z tym cv to nie wypali bo koleś co miał mi napisać dzies pojechał i niewiem dzie jest :P



Też tam jedź. I nie wracaj... Cały czas mam tylko nadzieję, że to jednak była podpucha. ...Ale 'dzie' tam...

Darmowe albo dobre?

Ja normalnie mam tego dość. Tego, że wszędzie każde redaktory piszą, że w Internecie można znaleźć wszystko. Oczywiście, jest to prawda, ale za to trzeba niemal zawsze bulić, najczęściej smsem. A niekiedy jest to nawet ponad 10 zł!!!!!! No, chyba że jest jakieś źródło dodatków do gier niekomercyjne, to mógłbyś mi podać link. :) PS. Szczególnie prosiłbym o stronę z samolotami do Microsoft Flight Symulatora 2004.

Marus

To prawda, że w Necie można znaleźć wszystko, choć nigdy przecież nie mówiliśmy, że za darmo. A w miarę postępów „netyzacji” coraz więcej będzie za kasę, bo logicznym jest, że jak ktoś robi coś na zawodowym poziomie, poświęcając na to wiele czasu, to chciałby coś z tego mieć. Nikt nie zarwie przecież miesiąca czy nawet miesięcy życia po to, byś TY miał coś fajnego do ściągnięcia „na krywy ryj”. Zwykle wybór jest taki: albo zawodowe rzeczy za kasę, albo amatorszczyzna za darmo (choć naturalnie są wyjątki od reguły). PS Redakcja może ci wyszukać dobrą darmową stronę z samolotami do MFS '04, ale TEŻ nie za darmo. :)

LUDZIE & LUDZISKA

Special Edition – developerzy

✉ jestem waszym czytelnikiem od 5-6 lat i zaobserwowałem że wspieracie polskich developerów w tworzonych grach przez nich w swych artykułach co się chwali i z wiązku z czym sadzę że i mi pomożecie w jakiś sposób mianowicie mam ogromną wiedzę na temat gier nie tylko komputerowych stosowanych w nich różnych technologii tworzenia z nich różnych gatunków czasem udanych a czasem mniej a o co mi chodzi a o to że od jakiś 2-3 lat całą swą wiedzę stosuje w swym pomysle gry i szukam kogoś kto by się podjął ją stworzyć a co mogę zdradzić samej gry to tytuł : Aimez więc proszę o pomoc

Jezóóóó... :) Po takim tytule od razu chciałem ci wysłać z 50 000 \$, tylko że nie mam drobnych przy sobie, więc sam rozumiesz... ale choć rzucęm sókcesuf w twożeniu.

✉ Czy chcecie kupić prawa autorskie do mojej własnej dobrze wykonanej komputerowej gry????? Jeżeli tak, mogę najpierw przysłać wam demo tej gry!!!! Dla obczajenia jej poziomu.

Po co, wierzymy w ciemno, że daje radę. Wysyłamy 50 000 zł zaliczki na drobne

wydatki, następne 100 000 jutro. Grę przyslij, kiedy chcesz, a jak nie chcesz, to nie.

I czy trzeba wysłać na dyskietce teksty, czy można meilem!!! (Te, które chcecie kupić.)

Takie można nawet gołębiem pocztowym. :)

✉ Pierwszy raz piszę list do waszej redakcji bo dopiero od niedawna mam Internet. Jestem waszym fanem od kilku ładnych lat i choć jestem już dawno na studiach, nadal uwielbiam czytać wasze czasopismo.

Student? Pełnoletni, znaczy. Znaczy się można go uświadczyć: czytam także listy przysłane pocztą, napisane na papierze...

✉ Mam do Was wielką prośbę: moi „kochani” rodzice, a w szczególności tatko, zabronili mi kupować CDA. :(!!!! Mimo to już od 2 miesięcy przemycam CDA do domu. Swoją decyzję uzasadniając: „Te głupie czasopismo nie rozwija Cię, weź lepiej poczytaj podręcznik do fizyki”. Co robić? Smugg, ratuj mnie!!! Ja nie potrafię żyć bez mojego kochanego CDA, może uciec z domu albo co? Jak już ucieknę, to co dalej? Może zamieszkać w redakcji, oczywiście jeżeli pozwolicie. Zastanawiam się również nad unieszkodliwieniem

rodziców. Mam również jeszcze jedno rozwiązanie: pozwać moich rodziców do sądu, a następnie wybrać Twoją rodzinę. Smugg, na rodzinę zastępczą, a może redakcję na rodzinę zastępczą. To byłoby super! No nic, jak na razie czekam na odpowiedź i poszukuję dobrej broni. :)

Wychodzi na to, że twój ojciec miał jednak nieco racji. :)



✉ Macie w AR kącik Fróstrat Zone. Zapytuję się więc – dlaczego nie zrobicie czegoś takiego jak Wazelina Zone, gdzie byłyby publikowane listy pochlebne? Byłoby łatwiej wylaapywać je i omijać, bo i tak nic ciekawego zwykle w nich nie ma.

Z tej prostej przyczyny, że nie opłaca się robić specjalnego kącika dla tych 2-3 listów w roku, głównie z okazji kolejnych urodzin...

✉ Muszę ci podziękować, bo nawet nie wiesz, jak bardzo mi pomogłeś w życiu. Chodzi mi o to, że za dużo czytam CDA i AR i przez to nauczyłem się klócić z nauczycielami i innymi ludźmi w sposób chamski, ale i inteligentny (prawie jak ty, ale jeszcze ci nie dorównuję) i dzięki temu udaje mi się udowodnić im, że to oni się mylą i dzięki temu od początku drugiego semestru jeszcze nie byłem brany do odpowiedzi, bo nauczyciele się mnie boją pytać.

No wiesz, ja nie walę dyskutanta w mordę z półobrotu przy drugiej wymianie zdań, pamiętaj o tym.

✉ Piszę, ponieważ akurat nudzę się w pracy. Napisałem już listy do Prezydenta, Leppera i paru innych szkaradników. Dla odmiany postanowiłem napisać do kogoś, kogo naprawdę lubię.

I tu list się urwał. Dlatego nie dowiemy się, do kogo ten list ktoś napisał... i po co mi o tym musiał powiedzieć.

Tradycyjnie dołowali ludzi oraz (robili jaję z) antyfanów :)

Smuggler & Ghost of Mr Jedi

UWAGA!!! SUPEROKAZJA

**Dodatkowo możesz
kupić gadżet z logo
CD-ACTION po atrak-
cyjnej cenie 10 zł!**



**Prenumerata
na 12 miesięcy**

+ OTRZYMASZ SUPERPREZENT

**Prenumerata
na 6 miesięcy**

CD-Action z CD lub z DVD w cenie 76,50 zł
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



TE WSZYSTKIE
GRY MOGA
BYĆ TWOJE!

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU



NEC Display Solutions



NEC MultiSync 70GX2

Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135

NEC MultiSync 90GX2

Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140

NEC MultiSync 20WGX2

Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178

*(gray to gray)



NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

© 2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.

Nowa jakość obrazu!

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



www.gram.pl/spellforce2

Nadchodzi Era Wielkich Bohaterów!

Kontynuacja kultowej strategii fantasy z elementami RPG.
W sprzedaży od 18 sierpnia!

Empowered by Innovation

NEC